THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE

EMU-ZONE

最权威的模拟器专业杂志 WWW.EMU-ZONE.ORG

模拟与游戏

2003.9

研究中心
真相只有一个！
名侦探柯南－被狙击的侦探

新手学堂
浅尝 Xbox 版 Kawa-X
深入浅出解析汉化工具 tpl

GBA 游戏评论
烈火真金——评《火炎之纹章－烈火之剑》

模拟硬件DIY
DIY入门教程

游戏原声 Love Is The Gift - 保镖

经典赏析 勇气与梦想起飞——财宝猎人G

模拟焦点
PS模拟时代的延续

永远的回忆
清版动作游戏情结

2003. 9

¥10.00

全套MAME v0.72游戏ROMS
全套Raine v0.38游戏ROMS
豪血寺系列游戏ROM集
卧虎藏龙2003最新版游戏ROM
本月OST:保镖原声CD
本月汉化游戏集合
本月GBA游戏集合
本月模拟器大全
本月Emucheat文件包
本月模拟游戏录像

ISSN 1609-3690
09>
9 771609 369003

THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE


Minmei



模拟与游戏

编辑出版	《模拟与游戏》杂志社
主办单位	中国新闻出版联合有限公司
制　　作	《模拟与游戏》编辑部
策　　划	于果
主　　编	龙二
编辑部主任	COTOLO
专栏编辑	WDPQU、微风 Xingji Labs MasterZ
美术编辑	红帽
特约撰稿人	楚江、李可文 MugenChina 电子DIY工作室
E-mail	Hong_Mao@mesky.net
电　　话	010-86584458
企宣推广	《模拟与游戏》发行部
电　　话	010-86584458
广告代理	雷峻广告
广告许可证	工商广字第1121号
出版日期	每月15日
定　　价	人民币：10元 港币：15元

邮购信息：

本刊发行部还有少量的《模拟与游戏》杂志的库存。分别是：总第6、7、8、9、10、11期，有需要的网友可以通过下面的地址邮购。

邮购地址：北京6511信箱

邮政编码：102218

200 年 月

总第12期

Contents

Mame 0.72

这次的Mame足足让Fans们等了一个多月，不过自从Haze接手Mame的发布之后，细微的修正和大量Alpha/Beta类的补丁版就从来没有停止过，Mame 0.72之前其实还有一个u3p版本。由于更新周期的缩短，Mame每次发布新版已经很难给人带来以前的惊喜了，取而代之的是忙碌的补全和修正工作。且不说每次更新新版新支持的游戏有多大，那些模拟器附带的图标、抓图、标题画面、信息文件、历史文件等等周边，就足以让你折腾一周左右。还是和以往一样，让我们来看看这版的Mame有些什么新的特性吧：

－开始支持游戏《豪血寺一族2》的模拟，不知道有多少人对这个游戏有兴趣，我还是觉得一代比较有性格。二代过于花哨的设定总让人感觉不是在格斗，不过无论怎样，既然被模拟了肯定还是有不少人会喜欢的，笔者就不再这里多加评论了。



－支持了三个小的街机系统，他们分别是Sega的Mega Play、MegaTech和Nintendo的Super System。三个系统的游戏都不多，每个游戏的容量又都不大，收集起来还算容易，至于这三个系统究竟是何方神圣，在这里给大家简单的介绍一下：

Mega Play：这是一个将家用卡带结合到业务用基板上的特殊系统，通过一个特殊的BIOS，可以将最多达到4块的Genesis/Master System卡代插到基板上，并用于业务盈利。在该系统上的游戏不多，大多是家用机上比较经典的几款动作游戏而已。

MegaTech：和Mega Play类似的系统，加入了特殊BIOS的卡带不能再用于原来的家用机，实际上游戏的内容是一样的，但是多了个庞大的机台框体。在游戏屏幕的上方，有个小小的屏幕，即在这里面一共有多少个游戏（一共可以插八块卡带）和你当前所剩余的游戏时间。与Mega Play的区别在于，MegaTech并不兼容标准的JAMMA，所以体积的庞大和操作的便利性上面要低于前者。



Super System：和Sega一样，Nintendo同样拥有将家用游戏商业化的头脑，可惜的是这个系统上的游戏很少，与Nintendo的家用游戏数量相比真是……机台的结构非常古旧，甚至没有板载的声音控制开关，Mame收集的用意也许仅仅在于怀旧。

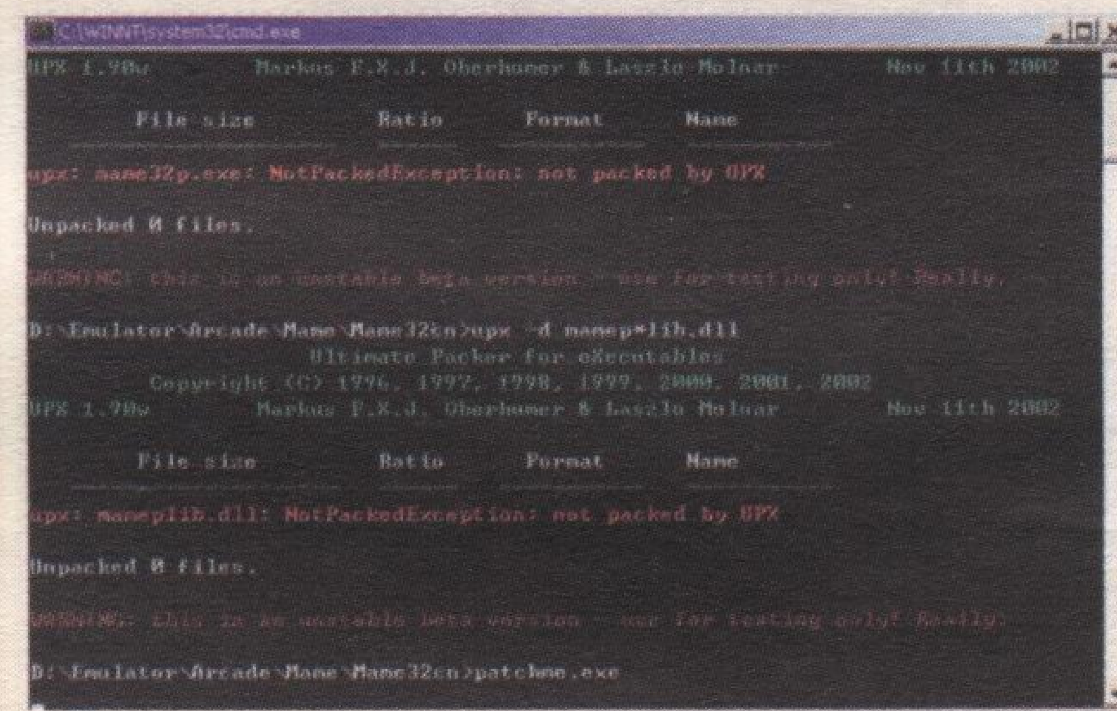
总之现在的Mame已经不像以往，抱着一种怀旧的心情去体会，总比焦急地等待某个游戏被模拟要好。

http://www.mame.net/



Mame32 Plus

一直以来这个出色的Mame32非官方版都是在官方版本推出之后不久紧随更新的。而且随着Plus的发展，一些独家编写的驱动、独家支持的游戏也开始在Plus中出现，同时Plus也经常把一些Wip中的游戏提前放入列表中，形成了自己的一套特色。最新版的Mame32 Plus 0.72除了支持官方支持的所有游戏外，还额外增加了一个Cave的游戏驱动《Gaia Crusaders》。



不过匆匆推出的0.72版似乎存在一些小小的问题，于是第二天又发布了一个修正版本，主要解决的是从0.71开始便一直存在的《KOF2001》m1主从Rom置放问题，和Razoola的uni-bios的支持问题。修正版本采用补丁的方式，这在以前的Mame好像还从没出现过，Haze接手Mame的发布之后，似乎一切都变得大众化了。杂志光盘每个月都会附带最新版的Mame32 Plus，一直都有使用的朋友记得更新。



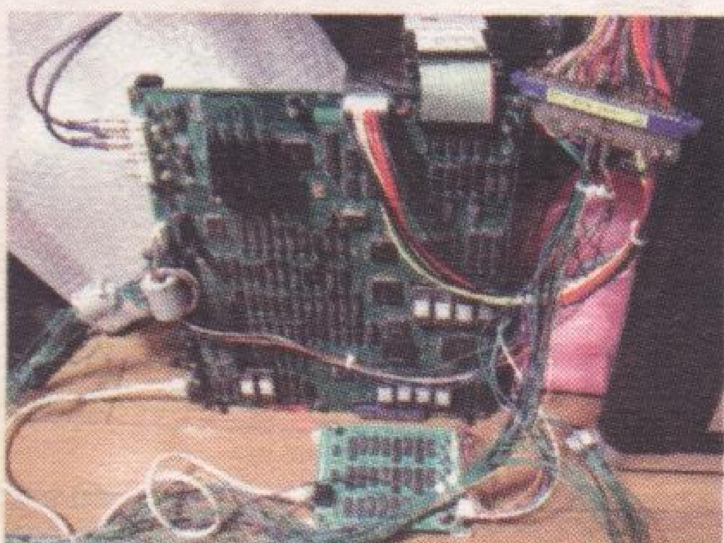


http://mameplus.yeah.net/

Djmame

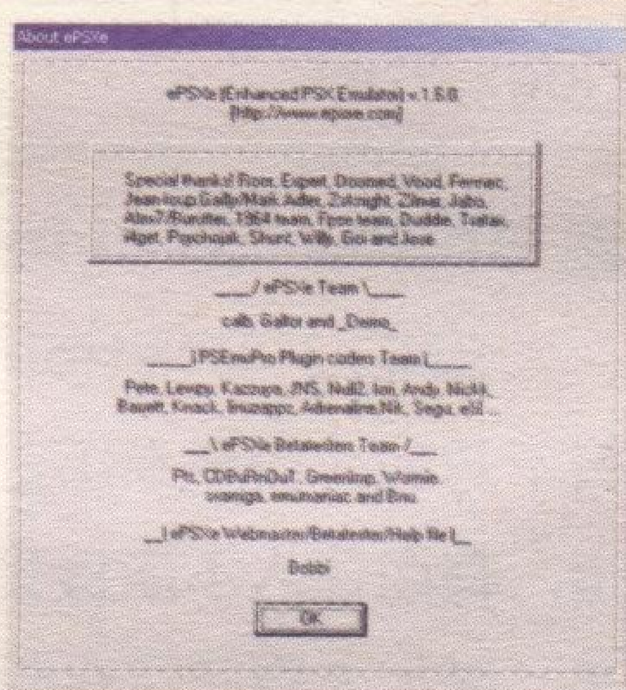



Djmame，这个从名字上就能看出是专门为音乐游戏设计的Mame（另一种叫法是Djmain），在本月似乎有逐渐升温的势头。从不断放出的模拟抓图来看，Konami的“《Beatmania》系列“还真的有不少作，其中有一作的发售日期The Final是去年，因此官方的Mame考虑到模拟最新游戏的负面影响，目前不会在驱动内增加任何关于音乐游戏的驱动，即使是测试驱动也不可能，Djmame也不会对外公开发布。对这系列感兴趣的朋友，估计得等上一段时间，况且音乐游戏硬盘镜像可都不是什么小玩艺，大家可要有心理准备哦。

http://www9.big.or.jp/~m150/callus/

ePSXe 1.6.0

接近一年半没有动静的PS模拟器ePSXe，终于在本月有了大动作。先是日本模拟站台Psx Alternative放出消息，他们收到了ePSXe小组发过来的模拟器测试版，预示着最新版将会很快面世，很快官方便发布了新版1.6.0。虽说是整数的版本号，却仍然没有摆脱修正版本的本质，整个模拟器的外观一点没变，倒是logo不停地在换。阔别一年半之久，ePSXe的这次更新还是非常值得称道的，首先在游戏的支持度上面，重点修正了一些玩家反映强烈在模拟上存在问题的游戏，令此版的受欢迎程度空前提高。接下来便是对那个Dos窗口的隐藏，以前很多朋友在玩模拟器的时候看到后面有个不停闪动的Dos窗口感到很不自在，现在你可以在模拟器设置里面将其屏蔽掉了。鼠标和分插器的支持明显是为了Core User准备的，毕竟很多人看待模拟器最主要的还是怎样玩，笔者就是这样。关于ePSXe的详细报道，请查看本期焦点文章。

http://www.epsxe.com/

Raine 0.38




Raine这个模拟器近来似乎销声匿迹了，连网站都由于数据丢失长时间再起不能。在包括我在内的很多人认为Raine即将完全消失的时候，有人将备份的网站数据提交给了Raine小组，使得这个模拟器得以复活，并推出了最新版，新支持了十多个游戏，开始界面上放了一个古怪的大鸟图像，不知道什么意思。

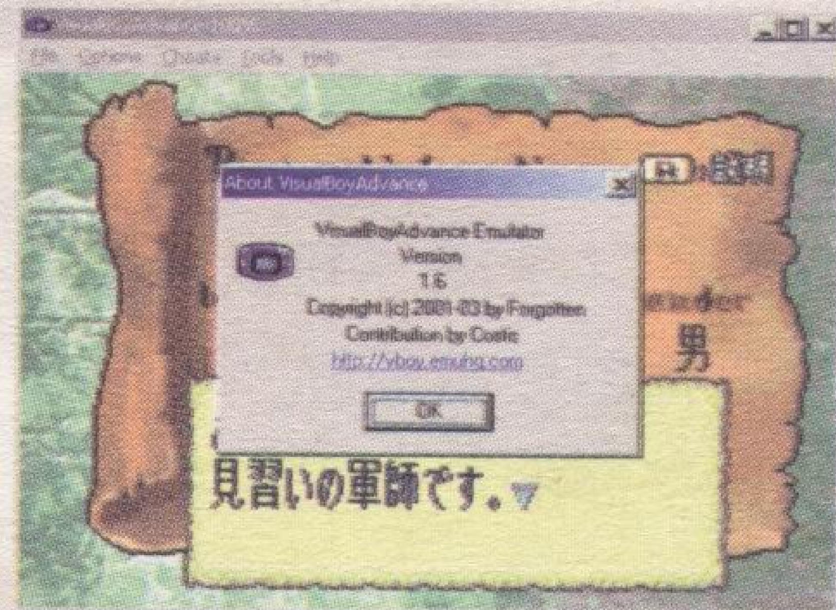
在Mame更新得如此疯狂的现在，Raine仍然能够保持自己的特色，确实非常不容易。在没有任何非官方版本支持的情况下，Raine需要走出自己的一条路来，可谓任重而道远。

http://www.rainemu.com/

VBA 1.6



与其它模拟器不同，VBA再发布了两个1.6的Beta版之后出现的是1.6的正式版，也许Forgotten的意识里面，Beta和正式版本的区别与一般人不同。对GBA硬件机能模拟掌握得通通透透的VBA每次的更新都还能让人感觉有很大的新鲜感，主要原因在于Forgotten非常注重模拟之外的摸索。这次最值得称道的应该算是模拟器录像功能的加强，模拟器把录像这块分成了声音录制、AVI录制和Movie合成录制三块，录像的同时很好地记载了手柄的操作，在微小的掌机上录像功能能够做得这么细致，确实佩服这款模拟器的潜力所在。另外我们注意到模拟器的右上角帮助菜单下多了一个Bug汇报选项，它会根据使用者的当前配置和运行状况自动生成一部分存在于电脑剪贴板的信息，通过将这些信息发给作者作者便能轻易的找到问题的所在。



现在GBA模拟器这块基本上一直都是VBA一家在独撑，模拟器的改进空间也越来越小，像联机对战这样的功能考虑到某些客观因素短期内估计不会加入，现在《我们的太阳》的光感效果也是一个呼声非常高的功能，它会被模拟器首先支持吗，估计比较悬……

http://vboy.emuhq.com/

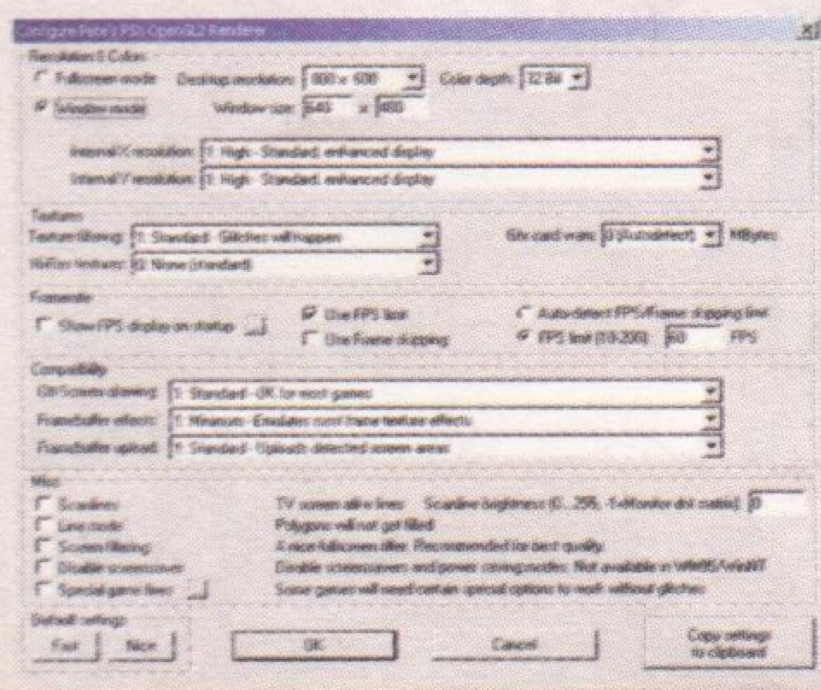
■UFBA



这是国内模拟器爱好者emufan根据前CPS模拟器Final Burn的源代码自己编译的一个非官方的Final Burn，加入众多功能的同时保留了FB独有的简洁和明快风格。也许是出于对FB的怀念很多人仍然在硬盘里保留着这个奇迹般的CPS2模拟器，但不可否认真正将FB的潜力发挥到极致的，是像FBA、UFBA这些非官方的模拟器。Dave公布FB的源代码的确是一个明智的选择。

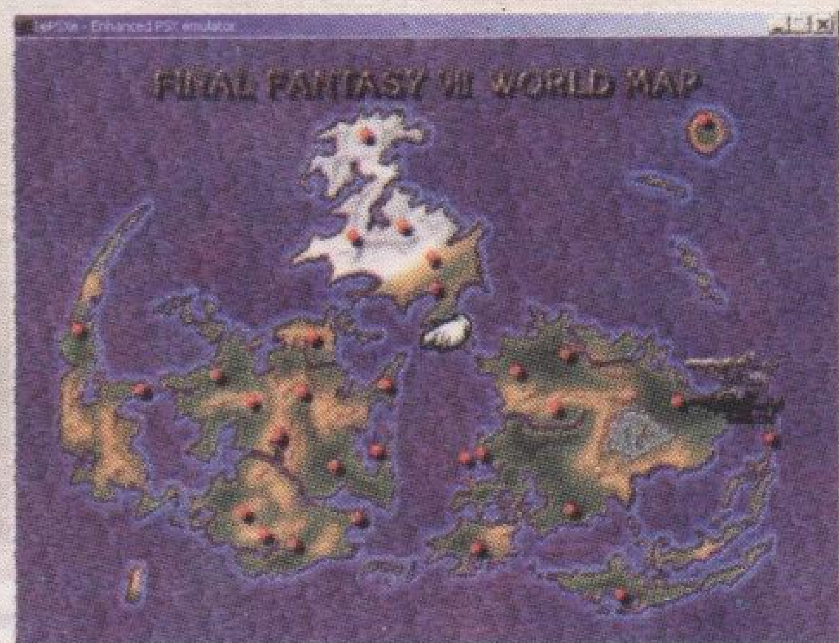
http://emubase.yeah.net/

■Pete系列显示插件



如果阅读了这么多期杂志你仍不知道Pete是谁，那就有点蹊跷了。作为PS模拟器插件作者的最杰出代表，Pete的PS模拟器专用插件一直是很多人的首选配置。ePSXe 1.6.0的更新，Pete也一直在背后默默地支持，甚至连ePSXe自带的前端软件，都是Pete代理发布的。一直在用Pete做的模拟器显示插件的朋友，会发现最新版的插件包里面，多了一个叫做OpenGL2的显示插件。这个插件的原理，是将PS中的VRAM采用显卡里面的缓存区来运算出结果，这样做的结果是使用OpenGL的显卡可以得到很强的显示画面，但前提是你的机器配置要非常的高。笔者的机器C2G/Geforce4在调用这个插件的时候不是一般的慢，有信心的朋友可以试试，效果真的是非常的好：）





http://home.t-online.de/home/PeteBernert/

■Model 3模拟





Model 3的模拟，在很早（Model 2尚未搞定的时候）就已经被提及了，甚至还出现过类似于CPS2Shock的破解组织CPS3Shock等等。目前从台湾模拟站点BillyJR的模拟器世界传来的消息，Model 3的模拟器目前正在开发中，作者一直没有对外公开，但可以肯定的是不会是Nebula的作者ELSemi，Model 2和Model 3的结构并不是多了一位阿拉伯数字那么简单，ELSemi搞定了Model 2并不见得对Model 3就能够水到渠成。目前模拟器的大致情况是，在不开声音的情况下，只有大约2-3帧的速度，照这样算下去，即使拥有个10G的CPU都难以胜任。纵观现在的模拟器现状，需要模拟的和期待被模拟的，都是像Model 3这样的老大难，模拟器的发展，将步入一个缓慢而漫长的探索期。



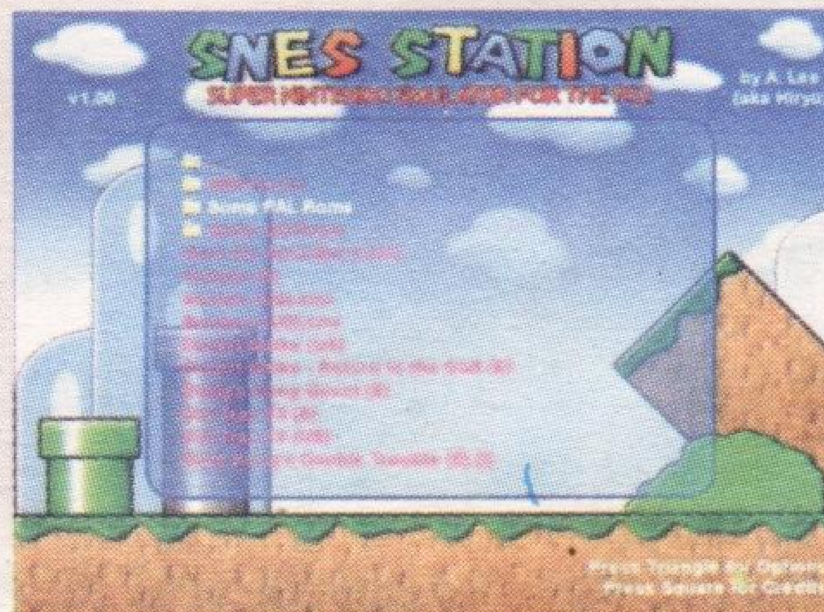


http://unemulated.emuunlim.com/m3status/index.html

■SNES-Station



SNES-Station是一个PS2上SFC模拟器，已经有不短的一段更新历史了，模拟效果还算不俗，就是速度慢，有点让人不能接受。作者称一个新版本会在近期内发表，增加大量芯片代码使得一些特殊的游戏得以运行（C4 emulation、DeJap发布的超任特殊芯片的Rom、含有SDD芯片的《星之海洋》和SPC7110芯片的《天外魔镜》都能正常运行了）。回想SFC这些老机种的模拟，也就是这些芯片的加密解密还能够吊起一些人的胃口了，大量模拟爱好者的目光开始集中在那些新机种的模拟上面，这未必是一个好的现象。

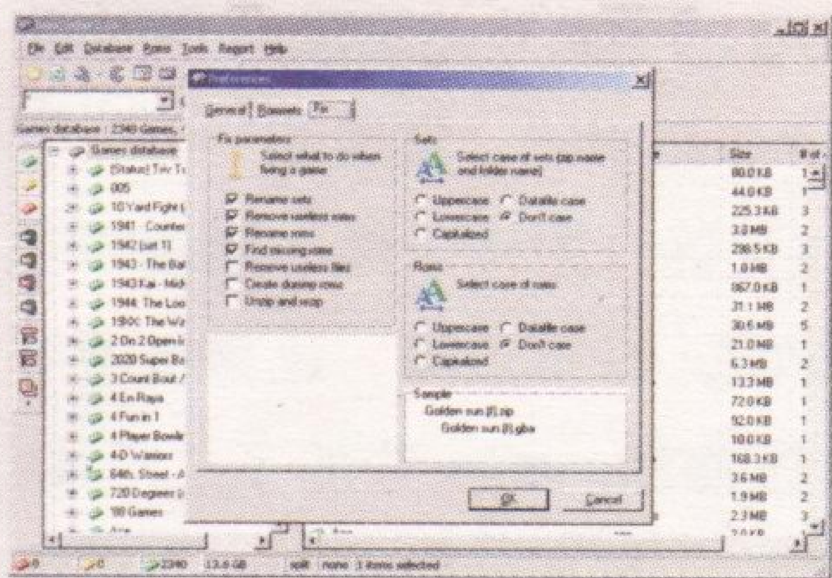


http://snes-station.emuunlim.com/

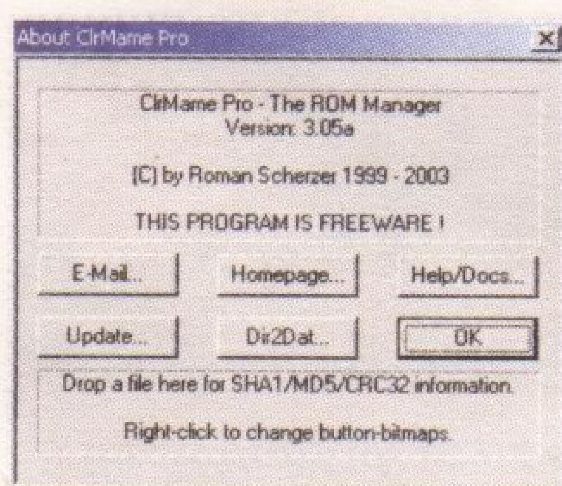
■Rom 整理工具 RC CM

www.RomCenter.com

杂志曾经给大家依次介绍过 RomCenter 和 ClrMamePro 这两个重量级的 Rom 管理软件的使用方法，尽管光盘中附送的 Rom 已经是经过专门整理的，但随着模拟器的更新里面的结构还总会不停地变动。因此学会使用这两个整理软件，对于玩模拟器的朋友可以说是非常重要。



ClrMamePro 经常会有小小的更新版出现，所以大家可能见得比较多，而 RomCenter 的更新周期要远远长于前者，更新的内容也要比前者多而且彻底。本月 RomCenter 更新到了 2.60 版，在界面上作了很大的改变，针对很多用户的建议在设定菜单内加入了一个 Fix 子菜单，大大增强了修补引擎，一些以前出现的 Rom 极难修复的情况已经被很好的解决。同时在主界面左上角加入了一个查找框，使用者可以在整理 Rom 的同时随时查找到自己想要的 Rom 名称。在交互性方面的改良，最明显的就是可以选择性对某种类型的 Rom 创建出个性化的校验文件，这样通过交换这些校验文件，你很容易从朋友那里补全自己缺少的 Rom。





RomCenter 2.60 的更新是历史性的，它在保留操作简便的前提下，大大增强了软件的实用性，而 ClrMamePro 频繁的例行更新，也显示了 Rom 整理工具实力派不甘落后的决心，经常摆弄 Rom 的朋友记得更新就是了。

http://www.romcenter.com、http://www.clrmame.com

■CPS2Shock





本月的 CPS2Shock 可谓风光无限，先是直接接手了 Mr.K 的著名 CPS2 模拟器 Kawaks 的开发，并发布了一个对应 XBOX 的版本 Kawa-x，然后便是 3 个 CPS2 Clone 游戏的例行更新和 Kawaks 的新版跟进。首先说说那个 Kawa-x，相对于其它的 XBOX 模拟器（指的是 XBOX 上模拟其它机种的模拟器），Kawa-x 要明显强不少，至少给人感觉这是一个专门为 XBOX 做过优化的模拟器而不是单纯硬搬过来的移植版本。实际上在 Kawaks 的开发过程中，CPS2Shock 的 Razoola 就一直给过不少很好的建议，在完全接手 Kawaks 之后，我们说不定能够看到一个更为完美的多街机系统模拟器的问世。（注：本期杂志光盘附带了 Kawaks 的最新版和新放出的 3 个 CPS2 游戏。）

http://cps2shock.retrogames.com/

■universe bios v1.2

同样是来自 CPS2Shock 的消息，Razoola 在主页上发布了 NEOGEO 专用的 universe bios 1.2 版，这是一个经过修改的 NEOGEO BIOS，为了方便设置 Razoola 在里面加入了很多官方 BIOS 所没有的功能。以前的杂志曾经花过专门的篇幅介绍这个东东，本次新增的功能如下：



1、加入对音乐盒播放器多插口支持和游戏卡带的 CRC 检测；

2、具备从硬件错误后继续的能力；

3、在家用模式的时候允许通过一个按键进入测试模式菜单；

4、作弊码数据库新增游戏 MATRIMELEE 的修改代码；

不知道有多少人会把这个东东真正的应用到 MVS 的主机基板上呢？

http://cps2shock.retrogames.com

■桃太郎地铁的图象解密包

自从 Dejap 小组研究 SFC 的加密芯片有所进展后，像《桃太郎地铁》这种游戏就已经有很多类似的小组在研究了，不过核心仍是 Dejap 和 Zsnes 那几个狂人。这次发表的超任游戏《桃太郎地铁》的图象解密包，只是前段时间的一个修正版。《桃太郎地铁》类似于《星之海洋》等后期游戏，采用特殊芯片加密，在任天堂没有公布加密的原理之前，一般来说不会有人能够实现完全解密，只能通过不断地改良尽可能还原由加密区域导致缺失的图像数据。玩家在进行游戏之后，会在模拟器的存盘目录下生成一个加密文件数据 smht-sp7.dat，由于机器的不同生成的文件大小也不会完全相同，如果发现这个文件大于 7KB，就把它发送到作者的邮箱里面。作者便是通过这样不断也比较来改良解密包。





http://ada.cnc.bc.ca/goodd/personal/MDH/

■卧虎藏龙 & 飞龙在天

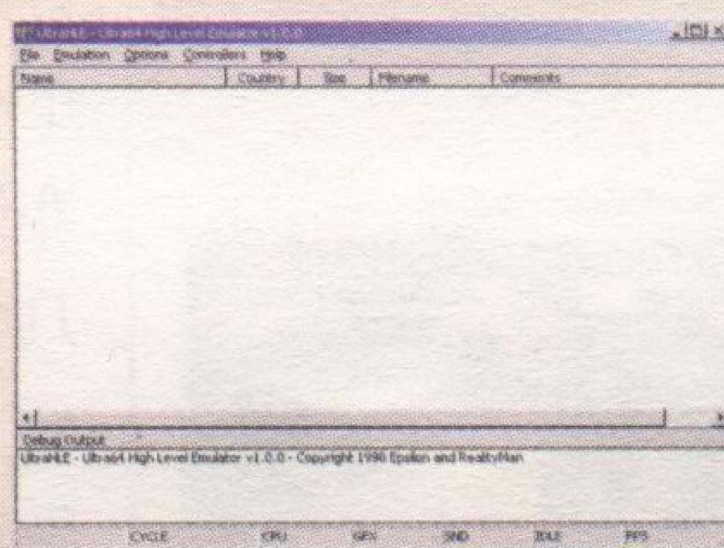


不知道有多少人对这些东西感兴趣，至少在下是没多少感觉啦。Kawaks 新版里面加入的这个《卧虎藏龙》，还真的不得不说一下。真正拿到Rom之后还以为是什么加强版之类的，玩过之后才知道，改得真是夸张，动不动就是火焰或者冰冻效果，人物的连续技更是多得看不懂，场景都被换成了别的格斗游戏的，如果没玩过《KOF2001》还真不知道这是由什么改过来的。《KOF2001》被改成这样，并起个这么有性格的名字也就没有什么好奇怪的了。很多人也许会问，这个Rom到底是什么人搞出来的，看来看去这东西好像是国内某些另类组织的杰作，不过至今仍没有确切消息是什么地方放出来的……Kawaks 大大方方地支持了这个《卧虎藏龙2003》，Mame 就比较谨慎了，将其放在测试驱动里面算是个折衷的办法吧。

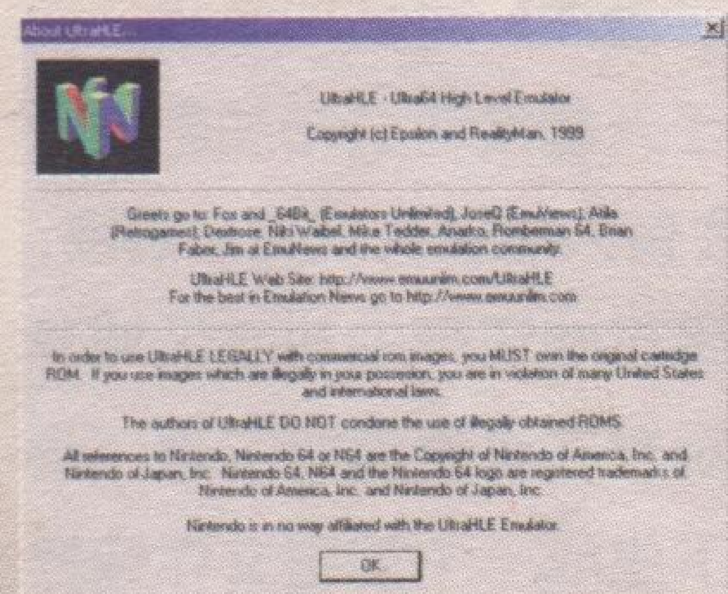


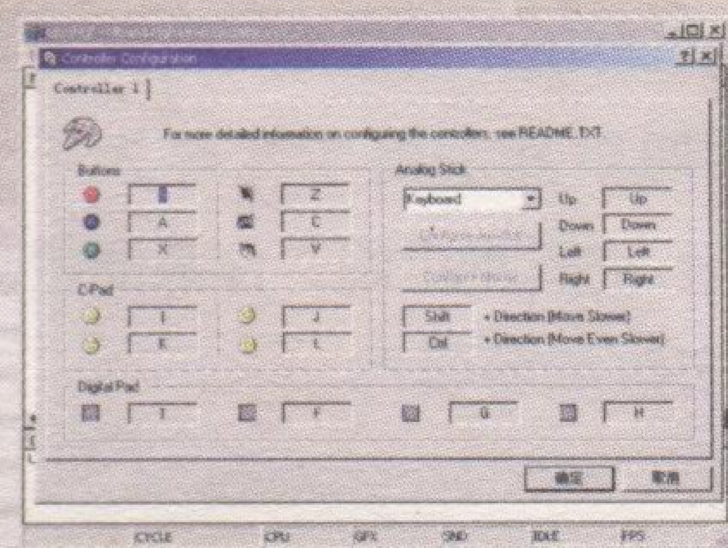
至于《三国战记2－飞龙在天》，则是更热门的讨论话题。这不，一张图像还不完整的抓图，就已经吵得热火朝天了。就连之前一直和ELSemi保持密切联系的BillyJR，都没有得到最新的Dump模拟消息，看来似乎另有组织在弄。其实对与《三国战记2》的模拟，大家不必太过心急，IGS的保护不是短期内就能破解的，即便有了正确的游戏图像，能够正确地、正常地运行恐怕都还需要一定的时间，等待是唯一的方法。

■UltraHLE 回归?



作为98年末期出现的N64模拟器奇迹，UltraHLE 走得太过突然了，模拟器的核心程序员RealityMan这几年来一直都作为模拟界的隐藏人物活跃着。最近他在自己陈旧的CD中找到了模拟器最终版本的一些源代码，在再次看到模拟器运行那些古老游戏的标题画面后，他决定将这个N64模拟器继续开发下去。





相比Pj64的成功，UltraHLE 已经浪费了太多的时间，RealityMan目前要做的就是代码的精简和Glide to OpenGL的嫁接，对于是否使用插件结构来作为模拟器的主要构架，以及模拟器将何时对外公布等等敏感话题都闭口不提。

另外RealityMan还大致提到了那些被移植到其它主机平台的和借鉴UltraHLE所开发出来的其它N64模拟器，也许正是这些激励了他重新回到模拟器开发战线的决心。

■SVC

继续采用MVS作为基板开发的《SNK VS CAPCOM》最新作刚刚在街机市场面世，有关其模拟的消息就已经闹得沸沸扬扬。笔者拿到的最新消息是游戏发售当天，就已经有人公布了四个游戏的图像Rom，还有一幅正在Dump基板的“群英图”……于是各大论坛的讨论区开始铺天盖地地翻吵各种各样的真假新闻，好不热闹。还有所谓的加了密的Rom压缩包，和一些加了“特效”的模拟器运行图片。其实就目前来说，讨论游戏是否被模拟还早了点，网络上传播的抓图，基本上都是些很难有说服力的第三方拍摄图片或者处理过的游戏图像，完全不存在已经有人在用模拟器玩这样的可能。



据最近BillyJR透露的消息，SNK在重组之后，虽然仍然采用MVS作为主要的游戏开发基板，但已经对加密技术做了一定程度的提高。以前是传统的卡带插在基板上，现在将两者整合起来了，并且加密方式也是全新的。就这样看，要想破解卡带的加密，在短期内是不大可能实现的，而且在游戏面世那么久了仍没有出现盗版机台的现象，是以前的MVS游戏所没有的。这正说明了破解的困难所在。苦苦等待Rom被放出和模拟的同志们估计还得苦一段时间。







随着考试的过去假期的到来，汉化又开始“热”了起来。不管是资格较老的汉化小组还是刚出道的汉化新人，都会在假期里推出一些作品，这阶段对于汉化者来说有着十分充足的时间，因此这个时候出的作品在游戏性与汉化完成度都是十分高的。笔者许多期待的作品也会在这个时候出炉，心里自然十分的高兴，同时也祝各位玩家玩得高兴，你们的支持也就是对汉化者汉化工作的肯定。

▲GBA

GBA的开放性加上它的流行程度以及它模拟器的成熟性，所以，目前在这个平台上做汉化的人越来越多。因此每个月的汉化游戏也得算这个平台最多，不过这是好事，但最近听说任天堂要对没有授权的网站进行“打击”，而且已经有网站停止了GBA游戏Rom的下载，不知道在这个平台的汉化还能进行多久……

抛开这以后的事，现在我们来看看最新的消息吧！





Capcom著名横版过关游戏《快打旋风ONE》由madcell汉化并发布。这个游戏移植于街机，介于街机版的影响力，该游戏在掌机也是很热的一部作品，只是一直以来，有许多人提出这么个疑问：动作游戏有必要汉化吗？笔者想了很久，从游戏文化来讲，语言的不同会成为了解一个游戏内涵的障碍，游戏进行汉化后，国人就能看得懂游戏的剧情，从而了解到该游戏的文化；从汉化技术来讲，动作游戏的对话较少，汉化相对简单，达人或菜鸟都能独立完成；从中文游戏来讲，目前中文游戏太少了，汉化一个是一个吧。经过以上三点，答案不就不用我说了吧！



小天使汉化小组发布了《超级躲避球》繁体汉化版。之前小天使就发布过80%繁体汉化版，玩过后发觉很有趣，只是有太多地方没有汉化，现在完整版出了，我们终于可以重新开始体验一个躲避球队如何超过重重困难达到世界顶峰的故事了。再次感谢这位汉化界唯一的香港MM。（另简体版正在制作中）

本月SuperXYJ又带来GBA版“《火焰之纹章》系列”两部作品：《封印之剑》与《列火之剑》的汉化版。《封印之剑》发布的是前五章汉化版，用火花天龙剑的译文，对于有一部分没有译文的，汉化者就没有翻译。试玩之后，感觉不是很好，这并不是说汉化得不好，只是没有专门的翻译人员，许多地方没有翻译，让人玩起来没有投入感。《烈火之剑》是0.6版，也是用火花天龙剑的译文，“琳篇”剧情完全汉化，“艾篇”、“海篇”大部分汉化（从十三章起，就有没汉化的了），道具、武器、人名、注释、系统帮助等等全汉化，取名系统汉化。







总体来说十分不错，比《封印之剑》的汉化版要好上很多，玩起来就不想放下，如果是日文版的我才懒得理，中文化的游戏就是不一样啊…

PCCG是掌机之王网站的汉化小组，他们终于发布了第一款汉化游戏——《索尼克A2》汉化版。遗憾的是这个游戏并没有完全汉化（只是95%的汉化）。汉化版的语言换掉了以前的日语，就是说，你还可以使用英语来玩这个游戏。游戏中还能发现许多没有汉化的地方，PCCG也要努力啊。说到PCCG，就不能不提到一件事，相信大家看到这个游戏的许多图片都被汉化了吧，其实他们提出了汉化游戏需要美工以专门从事图片的Hack，其他小组也许有相同的人员，但是并没有正式引入这个概念，这个概念的提出又使汉化前进了一大步，不知道以后还会出现什么新的东东。





：哇噢！你就是大名鼎鼎的索尼克？

又一个人气高的作品被完整汉化并发布，那就是《最终幻想战略版A》。汉化这个游戏的是熊组，这是该汉化小组的第二款作品。同时也可以看出熊组在GBA平台上

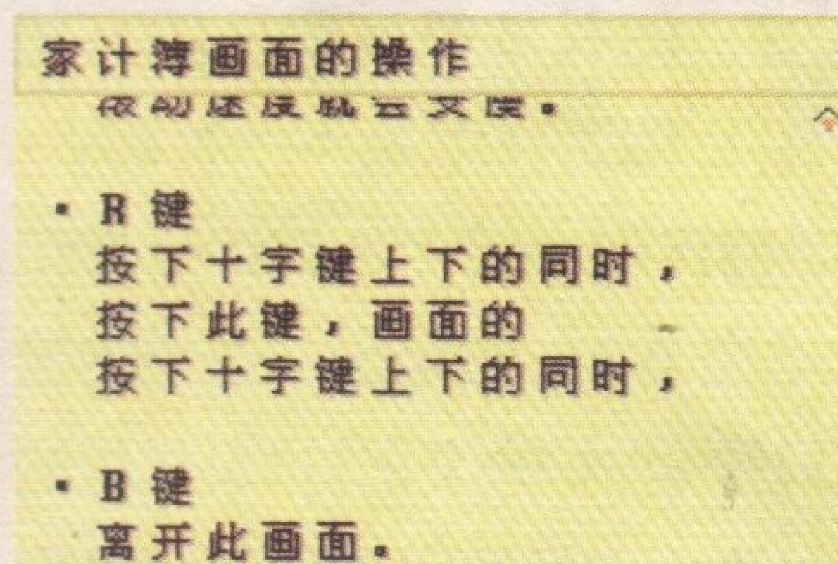


的汉化技术实力的雄厚。此汉化版只有少数压缩图片还没汉化，由于采用了变种的压缩编码，所以完美版的放出还要稍待时日。该游戏从3月立案至今整整耗时五个月的时间，期间熊组经历了许多酸甜苦辣……因此这个游戏的汉化也经历了许许多多的酸甜苦辣。在这个游戏被汉化完后，熊组并没有休息，而是又开始另一个汉化任务，一个SLG游戏——《鬼武者A》。



大家关注的《牧场物语》完整版终于在约定的时间发布了。该游戏是由CGP与模天汉化小组合作进行，经过两个多月的奋斗才发布出来。虽然是完整版，但因为技术的问题，还是有两处明显的地方没有汉化，也可能还有其他Bug，所以希望大家也帮忙一起努力找找，最后好让汉化小组补完发布最终版。该游戏拥有一定的核心玩家，而苦于语言关系不能扩大，现在推出了汉化版，吾等日语菜鸟也可以轻松玩了……





▲SFC

Yjsturboc放出了《伊苏3》90%汉化版。看着是90%，其实可以说是100%，因为那百分之十是英文菜单没有汉化（汉化者居然连最后的职员表都汉化了，寒一个）。出于字库不够的原因，这个问题屎大解决起来都有一点棘手，更别提不会ASM hack的yjsturboc了。笔者没有玩过这个系列的游戏，也不好对这个游戏做评价，就如作者说的，我喜欢，所以我汉化。





▲FC

沉寂N久的《圣斗士－黄金传说完结篇》汉化工作又启动了，由于在扩容时没有经过充分的测试，所以过程中汉化碰到不少问题，再加上笔者前段时间的一些私人问题，所以放了两个月之久。现在，遇到的问题已经解决，所以本人又会开足马力来完成自己开启的这个任务，笔者也借此向这个游戏的翻译——模天汉化小组的雷骑士1985说一声“对不起，拖了这么久！”:)



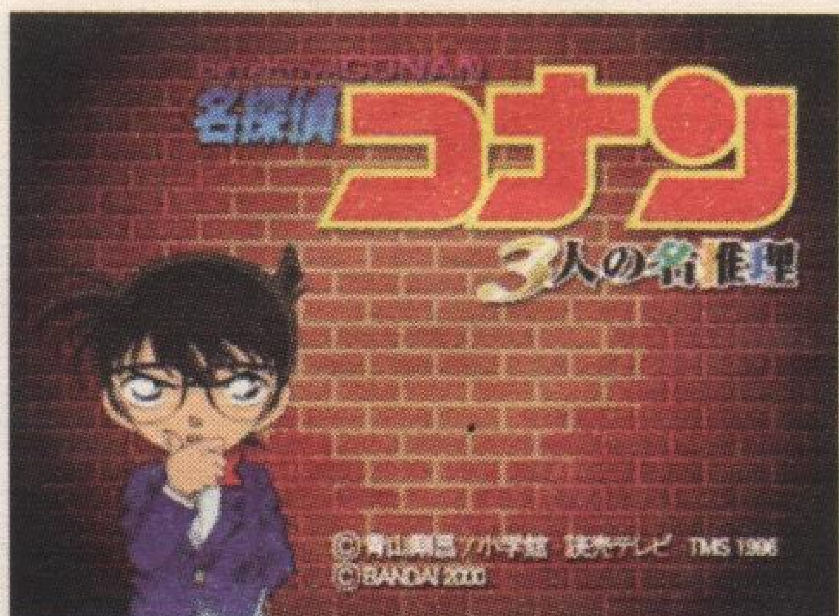
上个月提到的汉化情报资源站“中文游戏补完计划”，这个月就得到了ET汉化组组长来福的大力支持，把重点通缉对象《赌神》和《导弹坦克》的卡带捐献了出来，之后由汉化情报资源站的tpu Dump并放了出来。看到这些儿时记忆中的游戏在PC上复活，我已经无法用言语来表达内心的喜悦，只是请大家都支持这个计划，把FC的中文卡带捐献出来，为中文游戏的推广出一份力……





▲PS

说到《柯南》大家一定都很熟吧，相信看杂志的就有许多是其Fans。这不，leafraiden也是出于自己的爱好，汉化了PS上的《名侦探柯南－三人的名推理》，这个游戏我没玩过，其原因是，日文的文字类游戏我绝对不会去玩。从放出的图片来看，整体效果不错，只是能不能完整汉化就不得而知了。







如果说在两年前，你并不知道ePSXe这个PS模拟器，没有人会在意什么。但在今天，如果你问ePSXe是什么，保证会有大批模拟器拥护者跳出来告诉你，它是目前最好的PS模拟器。本月ePSXe小组阔别一年多的首次更新，模拟器的版本号一次性从1.5.2跳到了1.6.0，让无数模拟老鸟勾起了一年前的那段PS模拟热潮的美好回忆。

PS模拟时代的延续

朦胧的萌芽期



在整个PS模拟器圈子里，ePSXe要算是晚辈了。记得笔者最早接触到的一个PS模拟器好像叫作PSPlay，是一个仅仅能够播放PS游戏光碟里的音乐和动画的软件，称之为模拟器在现在看来确实有些牵强，也许是当时很多人的脑子里还没有PS模拟器这个概念。随后便是一段非常混乱的群雄争霸期，各种冠以能够运行PS游戏的模拟软件纷纷亮相，不过大部分也就只停留在能够运行少量游戏的Demo或者Show出游戏片头的程度而已，离现实意义上的“模拟”还有很长一段距离。直到一个叫做PSEmu的模拟器出现，改变了整个PS模拟界的格局。这个至今仍被PS模拟界称之为传奇的PS模拟器何以能吸引那么多人的目光，这估计要归功于它那完美的插件结构。直到现在，采用第三方插件来提升模拟器性能的例子还是层出不穷。

PSEmu的传奇

PSEmu在很早便创立了将显示、声音、操作、光驱等各部分主机单元的模拟交由外置插件完成的思路，模拟器只承担主机核心部分的模拟，这样就给使用者造成了一定程度的错觉：机器配置合理的用户能够得到想对较为满意的模拟效果，如果说你的配置与模拟器的插件不符甚至存在冲突，那么你得到的效果将惨不忍睹。比较明显的例子大家可以参照1998年底面世的N64模拟器UltraHLE，由于与任天堂存在版权方面的纠纷而匆匆停止了开发。而之前所作的Voodoo系列Glide优化便令无数V卡用户欣喜万分，笔者当年由于拥有一块“女妖”，在运行史上第一个成功的N64模拟器时便如同受到了上帝庇护般的优越感。而笔者的同学因为那块TNT无法对应Glide的优化，只能天天到我的宿舍中看我玩《马里奥》和





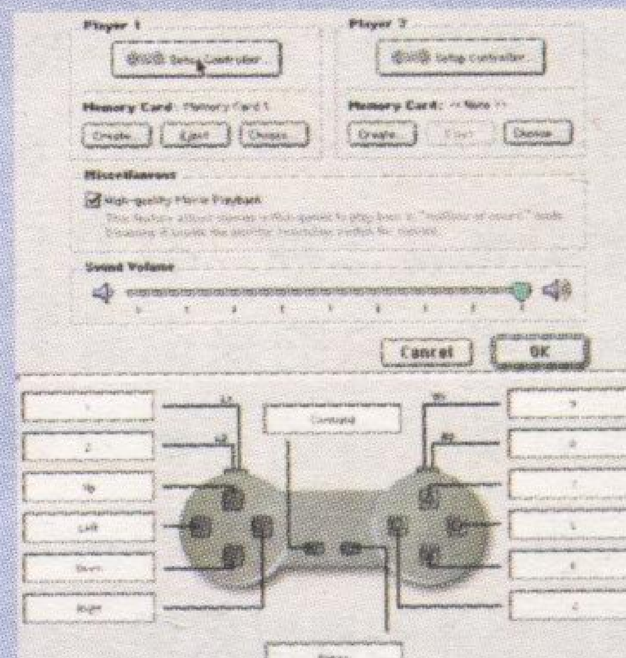
《萨尔达》，看着那些似乎不应该出现在当时的超强3D模拟画面而流着口水。早期的PSEmu插件也是如此，插件开发者不可能一次性顾及所有类型配置的电脑配件，所以开发出来的插件效果总会偏向于某一个方面（一般偏向于作者的电脑配置），而非主流配置的玩家很可能得不到很好的效果甚至效果糟糕得吓人。记得笔者在用这个PSEmu的时候电脑配置得极其寒酸，花了两个晚上调试那几个最初插件的效果，仍只能得到惨不忍睹的游戏画面和速度。

VGS-软加速胜过一切



PSEmu的传奇足足维持了将近一年，直到另一个PS模拟界的奇迹将其取代。当很多人还在讨论PSEmu的Hack版如何运行当时闹得沸沸扬扬的《FF8》时，一个名为VGS的新PS模拟器已经悄然诞生。在接下来的一段时间内，VGS成为了PS模拟的代名词，与当时的各种PS模拟器构架不同的是，VGS的模拟程度完美得在短期内几乎让人挑不出任何瑕疵。这个将所有部件集成到一个主模拟器程序的PS模拟器，很好地将软件加速的效果发挥到了极致。也许很多人在刚步入游戏主机次世代的时候都曾经被那夸张的3D效果所折服，不过只要你仔细观察就会发现，在当年次世代主机的王者PS的结构中，似乎并不存在所谓的图像硬件加速效果，那些逼真的3D图形，是纯粹通过CPU的运算得到的。所以VGS运用软件加速作为模拟器的主要图像引擎，无疑会得到最接近的模拟度和最强的游戏兼容性。也就是在当时，笔者渐渐觉悟到PSEmu通过第三方插件演算出来的图像效果真正称得上是“模拟”，而VGS则可以被称为“仿真”。无论你在PSEmu中得到的模拟效果如何高人一等，到了VGS时代你只能和那些平民级配置的模拟器玩家一视同仁，因为VGS没有过多奢华的设定，有的只是朴实的模拟器





界面、简单易用的用户菜单、平滑的而稳定模拟效果。

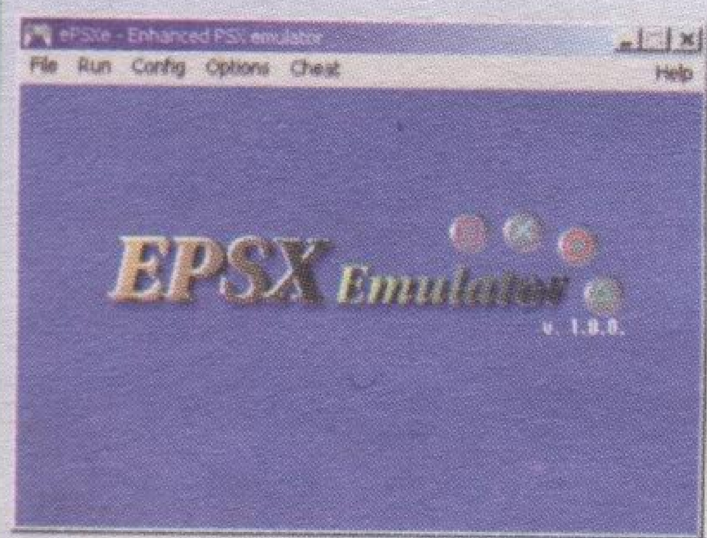


随着次时代主机竞争的日渐激烈，以及游戏开发厂商对游戏制作理念的升级，大量高素质的3D动画和渲染技术开始应用于各种最新的次世代游戏中，VGS纯粹的软加速图像效果已经明显力不从心。很多人开始埋怨VGS的3D模拟图像太糟糕，并渐渐产生对PSEmu的怀念。然而此时的PSEmu小组已经宣布完全停止了模拟器的开发，PS模拟的时代需要另一个奇迹般的模拟器来接续。

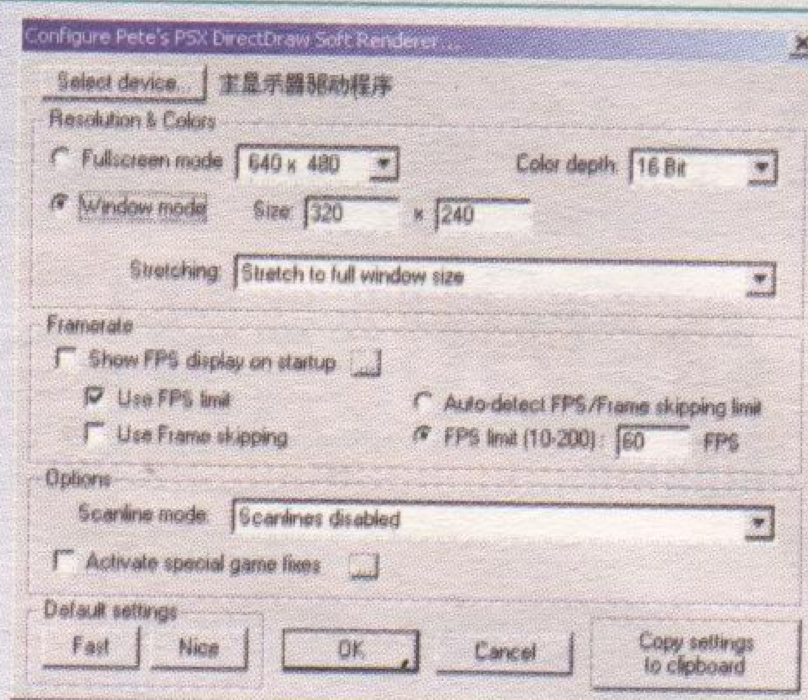
EPSXe的诞生-PSEmu的影子？

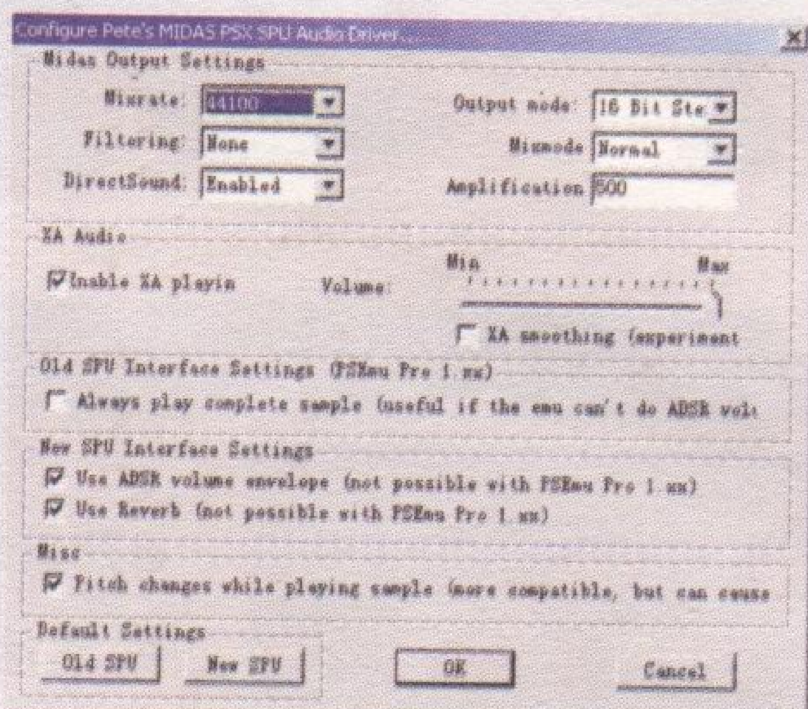


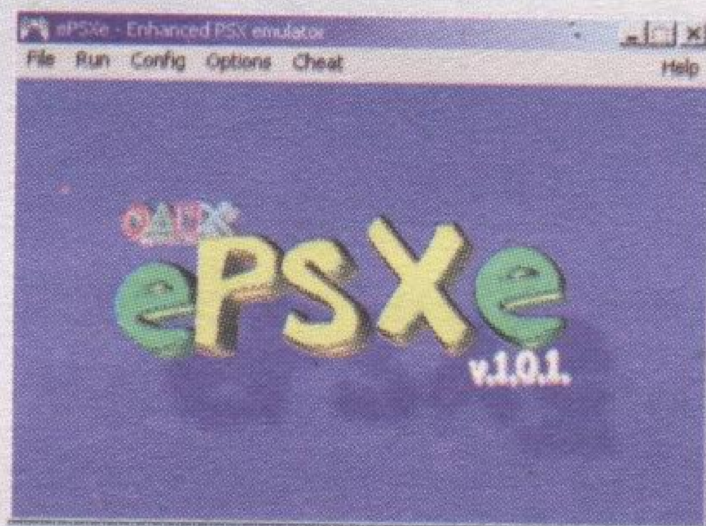
ePSXe，这个第一次听到名字便让人感到别扭的PS模拟器诞生了。诞生在那个拥有太多争议的时代，诞生在PS模拟器青黄不接的时代。当时有很多处在酝酿期的新兴PS模拟器，虽然它们也相继在各大模拟器站点发布最新的消息，但唯独ePSXe鹤立鸡群般的脱颖而出，成为了主导整个PS模拟界的弄潮儿。抛开由于各种因素或者说初衷引起的模拟器小组之间的良性恶性竞争不说，ePSXe的出现是历史性的。没有人会料想到几年之后还会有如此形态的PS模拟器出现。VGS和Bleem!并没有将PS模拟器的构架固化在单一集成的一个主程序结构下，ePSXe大力倡导的高阶低阶模拟相结合的理念的到了也界广泛的认可。（注：Bleem!也是同期一个非常出色的PS模拟器，但由于其繁琐的运行过程而让很多人感到无从下手，其实最大的原因是那需要花钱购买的CD-Key盘的设定让无数人头痛不已，故本文略过）所谓的高阶低阶模拟相结合请参看上期微风同志攥写的次世代模拟文章。

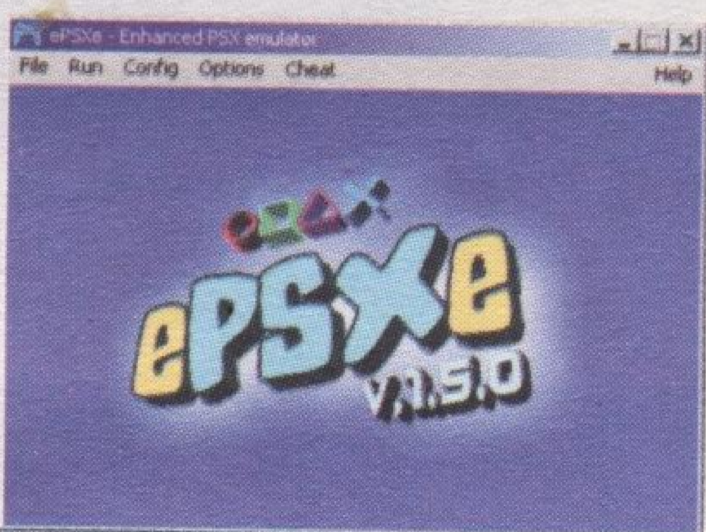


有的人把ePSXe再次采用插件系统的做法誉为PSEmu世代的回归，其实怎样都好，ePSXe再度开创了PS模拟器的黄金时期。从模拟器界面来看，ePSXe与PSEmu一点都不相像，一个具备典型的Windows GUI而另一个则更像由众多调试按钮组合起来的测试软件。但无论怎么说，ePSXe的插件系统确实比PSEmu升级了一大步，当然这其中的借鉴肯定少不了，也有很大一部分功劳来自像Lewpy、Kazzuya、Pete这些才华横溢的插件作者的成长和成熟。ePSXe的插件最开始分为显示、声音和光驱三种，并且针对不同的电脑配置会有不同效果的插件，总的来说对于不同的用户来说还是基本满意的。随着模拟器的不断发展，插件的进化渐渐被大多数人所认知。这其中起着决定性作用的模拟器显示插件尤其关系到整体的模拟效果，分别代表着OpenGL、Glide、Soft三种显示效果的显示插件开发作者中分别涌现出三平著名的插件作者：Pete、Lewpy和Kazzuya。在模拟器没有到达需要发布新版的时候，三种特殊效果插件的更新经常能够给使用者带来意想不到的惊喜。不过ePSXe自身强大的整合能力还是整个模拟器成功的决定性因素。标准的Windows GUI中包含了模拟器所需的基本指令菜单，经过简化的分类让很多多配置感到头痛的使用者也能轻易上手（后来的版本中加入的新手配置向导更是方便了众多的初学者）。









即便是ePSXe拥有大量优秀的插件开发者，对于低端配置者来说，ePSXe还是略显娇贵。至少一年前，笔这的电脑还不足以在ePSXe下跑得很顺畅。不过ePSXe从没停止过自我改良自我创新的脚步，虽然更新的周期一般很长，但ePSXe每次新版都能给人带来意想不到的惊喜。PS光碟主通道数据读取的研究便是出现在ePSXe时代，这种用于PS光碟加密的技术令很多游戏在模拟器中一运行便遇到无法预测的检测区而无法进行下去，可以说是众多PS模拟器的瓶颈之一。ePSXe小组通过对这一通道的解析，让模拟器缓慢地验证通道的信息从而以延长游戏启动时间来换取兼容性的手段，让很多游戏得以成功运行。类似的例子还有很多，可以这么说，如果说当ePSXe面世的时候很多人是把ePSXe当成98年PSEmu终结后传奇的续写的话，那么到了2000年，VGS由于Sony的合作意向而妥协，并宣布完全停止开发，ePSXe便成为了PS模拟器大家族中仅存的一丝可以期待的曙光。



ePSXe真正辉煌的时刻，要数2000年发布的1.5.0版。ePSXe 1.50的推出，几乎所有的大型模拟器站台都开始了大规模的PS模拟器测试狂潮。从人们交相

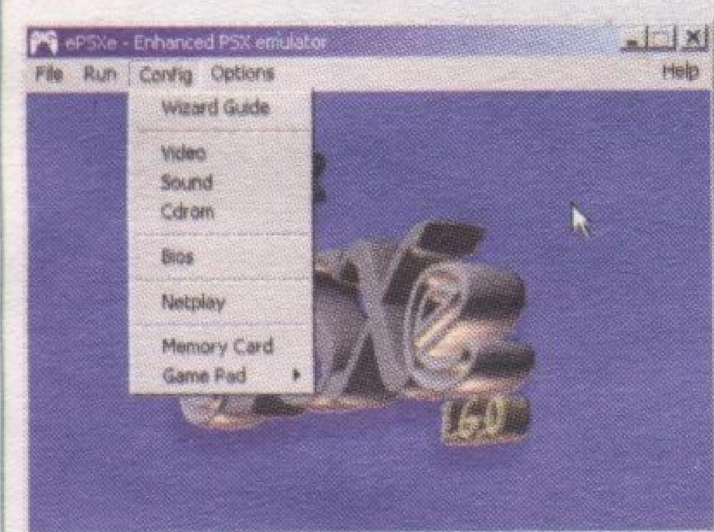


讨论的赞许目光中，我们看到了PS模拟器今后的希望。也正由于当时ePSXe如此的成功，使得更多的第三方开发作者加入了这个模拟器开发大家庭。而紧跟时代潮流加入联网的对战功能，让通过互联网与远在世界各处的朋友进行联网合作游戏或者远距离对战成为了可能，这样一些大受欢迎的多人游戏比如《实况足球》就得以在网上大显身手了。本月发布的ePSXe 1.6.0，距离之前的1.5.2版发表之后几乎有一年半的时间，在这段时间内人们几乎都认为ePSXe小组解散或者停止开发了，甚至还闹出了冒牌ePSXe的出现（某人将ePSXe强制性Hack后以两种不同版本重新包装发布的闹剧），不过一直不动声色的ePSXe小组最终在本月发表了1.6.0版，人们如获至宝版的开始了疯狂的测试，PS模拟器的旋风再一次刮过整个模拟界。

1.6.0版的新功能

ePSXe 1.6.0令人惊喜的地方，老实说还真不多。1.6.0的出现更多的意义在于说明ePSXe还活着，从1.5.0版之后ePSXe每版的更新都是包含大量的修正选项，换句话说就是修正得要比增加的多得多。1.6.0作为一个整数意义的版本，自然不能没有任何新增功能。不过，细微的修正还是一大堆，这也许是程序员的通病吧。首先是兼容性的提高，ePSXe与其它模拟器不同，它很注重在一些关键游戏模拟中的优化和改良，一些使用者反应强烈或者模拟呼声极高的游戏，经常会被优先考虑提交到改良兼容性的列表上来。

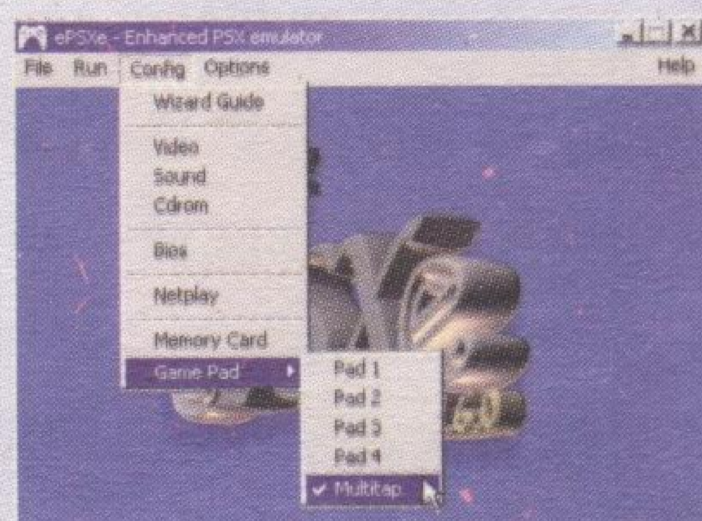




这次特别提到的修正游戏有：

Gran Turismo 2	Dance Dance Revolution
Gear Fighter Deboh	Hokuto no Ken
Gundam Battle Assault 2	Legend of Dragon US
Winning Eleven 2002	Um Jammer Lammy
Omega Boost JAP	Wild Arms 2nd Ignition JAP
Saga Frontier 2 JAP	Chocobo Racing JAP
Tomb Raider I	Harvest Moon
Arc the lad 3	Time Crisis 1, 2
Spyro 2 PAL	Spyro 3 PAL
Front Mission 3	Batman Gothan City Racer
Duke Nukem: Land of babes	Ridge Racer JAP
Nekketsu Oyako	Bust a Grove 2 JAP

大家可以看看里面是不是有很多经常提到的大作呢？另外，笔者最喜欢的游戏之一《合金装备国际版》也能够顺利地运行了，看来1.6.0的兼容性提高还真是不小。之前说到兼容性的提高有一定程度上要取决于第三方显示插件的良好支持，这里就不得不说说Pete的插件。一直以来Pete都是作为最好的第三方插件，在背后默默支持着ePSXe的发展，在ePSXe新版尚未发布前，Pete甚至可以提前发布ePSXe自带的前端软件。ePSXe 1.6.0发布之际，Pete公开了他的最新OpenGL插件OpenGL2最新版，这个针对OpenGL作了大幅度优化的显示插件，在图像上与其它显示插件相比拥有太多的特效，但使用它的前提是你的机器（尤其是显卡）要超强。





EPSXe 1.6.0相比以前的版本，在易用性和模拟器界面的改良方面也有提高，以前一直沿用的Dos日志窗口如今已经可以在菜单中选择开启和屏蔽了，插件配置之后不再需要重新启动模拟器，大大方便了使用者，从PSEmu沿袭过来的配置插件需要不停重启模拟器的步骤已经不复存在。除此之外，两个新功能的增加看来是专门为专业玩家设计的，一个是手柄的分插，目前最多只支持四人分插，这很明显是为了《实况足球》和《炸弹人》之类游戏设计的，对于笔者来说需要担心的是小小的电脑机箱供电能不能够满足多个手柄的需要。另一个非常酷的功能是用鼠标操作来模拟光线枪的光标。熟悉这类游戏的朋友应该知道，这是大部分街机光枪游戏移植PC平台之后所采取的操作方式，据说是因为现在电脑的屏幕没有辐射，光枪是通过接受屏幕上打过来的信号来判定方位的。现在ePSXe也实现了这一操作，无疑让一些经典光枪系列游戏得以在模拟器中重现辉煌。

另外，ePSXe还隐藏着一些小秘密，在PS模拟器专题站NGEmu的ePSXe兼容性列表中，我们看到了一个属于PS2平台的游戏《FFX》，难道说ePSXe将来会模拟PS2？而且我们在新版的更新内容中也看到了《时间危机2》这个不属于PS平台的游戏，难道说会有ePSXe 2出现？谁知道呢？



Game	Entries	Av. rating
Final Fantasy 10	1 entry	9/10
Final Fantasy 10	1 entry	6/10









责任编辑：taka E-mail:taka1978@163.com 图/文：Emu-Zone/微风

永远的回忆 上篇

——我的清版动作游戏情结

—前言—

本来打算写一份动作游戏系统发展的历程，结果越深入就越发觉这并不是我所希望献给大家的文章，与其大谈动作游戏的系统、发展、展望还不如以自己街机仔的身份带领大家来回顾不论是曾经还是现在，都最为热衷的清版动作游戏，毕竟那份情结，才是我们最需要的。

作为一个80年出生的人，适时地迈入游戏日盛的时代时常令我感到非常幸运。时至今日，有时都不敢想象，没有游戏的我会变成怎么样。当然是在现在这种年龄才有如此多的心情想法，以前的自己也只有一个想法，有游戏玩就好！这种单纯的想法让现在的我也羡慕得不得了。

如果要追溯对动作游戏热爱的源头，估计是小时对孙悟空盲目的崇拜，无敌的武艺和一根金箍棒使他于天地间任意驰骋。这就是我们小时候脑海中对于英雄这个名词最基本的概念，成为英雄自然也成为我们最大的愿望。而这个看起来不可能实现的愿望，通过动作游戏正好得以弥补，原来当英雄是如此简单而已……

以上的废话似乎和动作游戏关系并不多，但动作游戏可说是贯穿了我的整游戏史。虽然我在自己的游戏经历中无法接触到所有的动作游戏，但我想以自己的亲身经历这种形式描述动作游戏的发展或许会让大家感觉得亲切些。

清版动作游戏的梦开始



和许多同生活在八十年代的幸运孩子们一样，我拥有一架属于自己的任天堂红白机。那时的我疯狂痴迷于《魂斗罗》的异型战争和《马里奥》的童话世界，父母为防止我外出的目的似乎也达到了。然而，泡在喧闹的街机室在当时来说就如同男孩身份的象征，一直自认为老实的我终于经不住朋友的引诱进入了充满未知的街机室冒险。对于我们年纪小的孩子来说，矮小的身材是我们最大的优势，跟着同学象钻迷宫般来到一架人气最旺盛的机台前，在看到屏幕的那一刹那，我被深深震撼了。一个从未接触过的游戏类型映入我的眼帘，习惯了《魂斗罗》这类躲避子弹远程攻击和《马里奥》以跳跃为主游戏的我，对于这种面对面，你来我往的格斗战竟然产生了从所未有的刺激感。那天，我们俩从中午等到了晚上七点多，才终于顺利地用存下来的早餐钱买的币投入了那台机台，虽然只一会就消耗掉了仅有的一条命，但这种直接的搏杀为我带来了强烈的爽快感，极具魄力的游戏画面、拳脚的怒喝一直在我脑海和耳边萦绕，仍残留在双手的汗水和略微麻痹的感觉久久没有离去。后来，我知道了这个游戏名叫《双截龙》……



自此，《双截龙》里敌我搏杀的爽快令我一发不可收拾，进街机厅也几乎成了每天的必修课（终于变成了坏孩子^_^），只为了追求那连绵不绝的手感和做英雄的成就感，这让我甚至迷恋上了搓键到手指发疼的那份感觉。我一向以来都非常





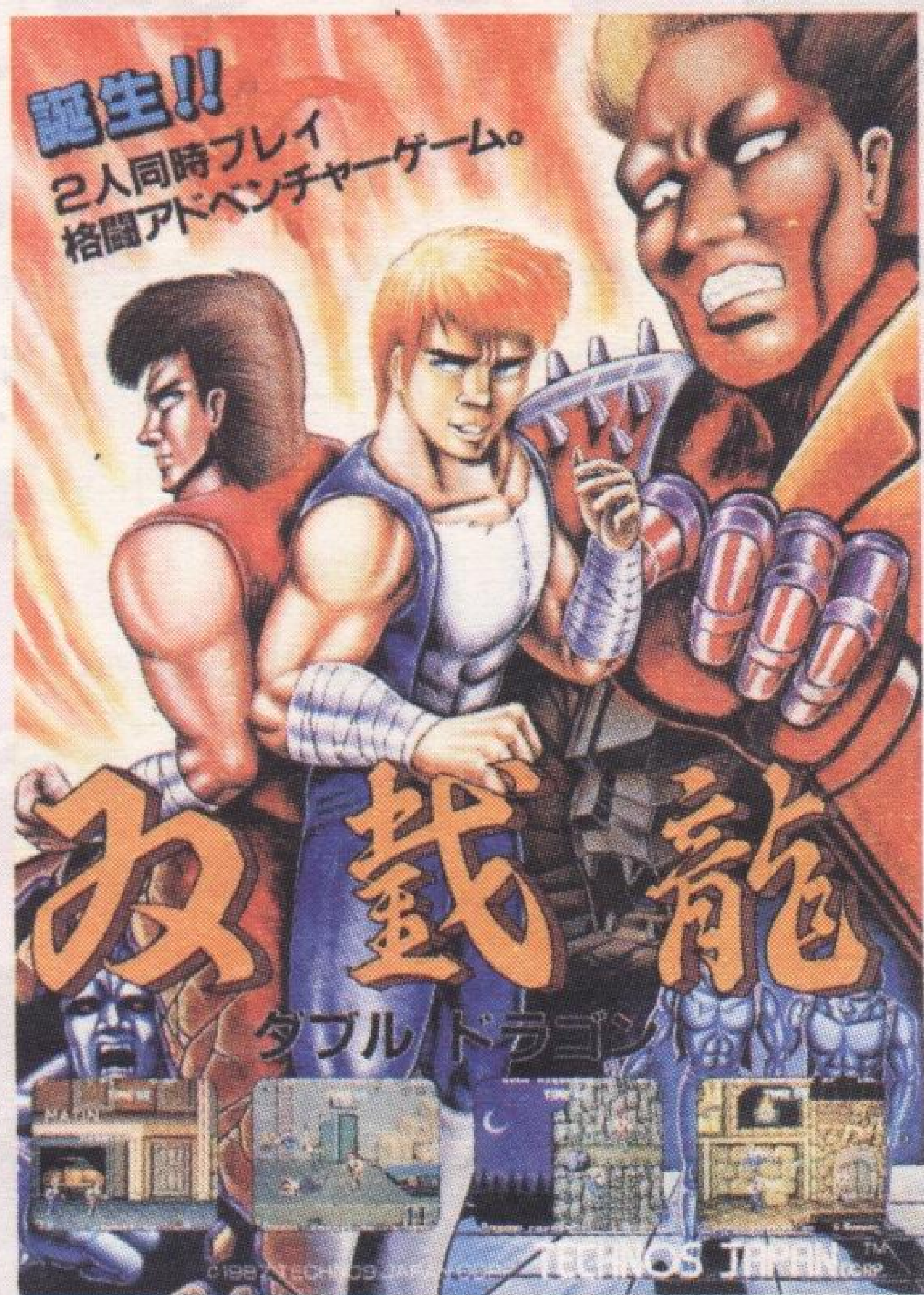












欣赏Technos在动作游戏上的创新，《双截龙》奠定了早期清版动作游戏的许多基本要素：角色血槽显示、绝招的概念、攻击威力判定、关底强大的Boss。这些要素虽然在其他游戏中都有体现，但却没有《双截龙》结合得那么紧密，特别类似于必杀技这样足以令我们疯狂的设定。在我们还在《双截龙》乐不知疲时，一个陌生的名字闯进我们的耳朵——《街霸》。在当时还没有格斗游戏概念的我们来说，这个拥有更漂亮角色、更多华丽的必杀技的游戏迅速吸引了我们所有的注意力。虽然《街霸》一代拥有现在看来非常差劲的出招判定，但对于当时的我们来说，搓出一个必杀是多么的有成就感，于是，《街霸》一代就这样被我们当作只用于单挑Boss的清版动作游戏一直折磨下去，而Capcom这个游戏公司也在我们的脑海里渐渐留下了印象。

无法割舍的Capcom情节

CAPCOM

如果说Sega是街机游戏界中的泰山，那Capcom绝对可以称为街机业的北斗。而Capcom在街机业的地位正是靠着在当时来说性能绝佳的CPS1（全称Capcom Play System 1）平台和八大清版动作游戏所建立的。可以毫不夸张地说，没有接触过CPS1游戏就绝对称不上是个合格的街机仔。当然这些都是我们现在的感叹而已，但当年在CPS1上的游戏确确实实几乎覆盖了90%以上的街机厅，这些游戏甚至现在仍然在为某些街机厅老板赚钱……

CPS1的时代









《快打旋风》——一个足以让街机仔永远记住的名字，它让我们这些小孩子真正体会到清版动作游戏的魅力所在。在刚拥有《快打旋风》的街机厅里，用人潮汹涌来形容当时的状况再恰当不过。为一睹新游戏风采的我们浪费了近大半个星期天来等待，直到晚饭时候才能上前看个真切。简单的操作、巨大的角色、爽快的击打感一直伴随着属于我们的那短短十分钟，一种不可名状的感觉在全身翻腾。《快打旋风》作为Capcom清版动作游戏的招牌作，让我们控制极具魄力的角色战斗在美国的一个堕落的城市，游戏的画风有明显的美式嬉皮士风格，强壮且爱家庭的哈格市长、冷酷的武神流凯和帅气的库迪，尽管是老套的英雄救美剧情，但《快打旋风》让我们首次体会到清版动作游戏角色的魅力。《快打旋风》虽然操作系统非常简洁，但系统上却是一应俱全：血槽、被攻击的敌我硬直、投技、耗血必杀和辅助武器等，虽然是Capcom早期的清版动作游戏，但却拥有非常高的完成度。其粗犷的人设、搏斗的爽快一直是同类游戏中的翘楚，只是在普通攻击的频率上把握还不够完善，从而导致可以使用左右拳屈死任何一个敌人的Bug技。值得一提的是后期此游戏移植至GBA的《Final Fight One》，在具有非常高的完成度的同时还加入了两个隐藏的人物和不少新要素，非常值得一玩！而三大主角在Capcom后期的一些游



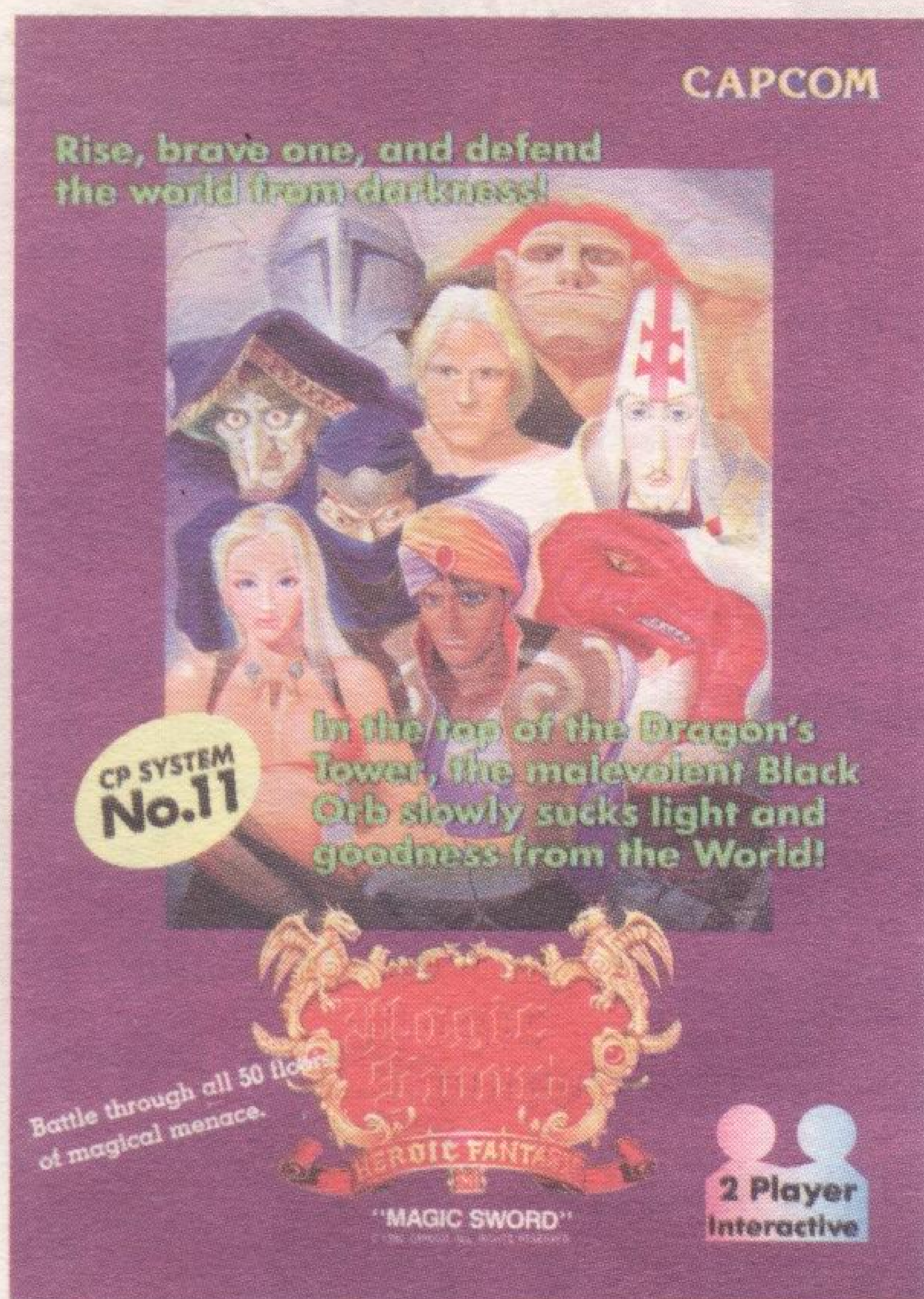









戏中也有登场，从中我们可以了解Capcom对人设的重视程度。



1989年的《魔剑》，在CPS1基板强大机能的支持下，表现出的美仑美奂画面成为了其成功的最大因素。游戏背景建立在欧洲中世纪魔法时代，作为勇者的主角必须和其伙伴登上巨龙之塔（Dragon Tower），消灭塔顶的魔王以拯救世界。现在看起来稍嫌老套的剧情却深深吸引着对英雄盲目崇拜的我们，爆机后结局的选择也表现了Capcom对游戏制作的认真态度（最后如果拿取了魔王的宝石，主角将会成为新的魔王）。从制作的精细度来看，Capcom对这款游戏倾注了非常大的心思，游戏拥有许多突出的创新：

1、辅助角色系统的加入让我们在冒险的历程中不再孤独。同时，这些辅助角色不但拥有各自擅长的能力，也拥有自己的级别，培养高级别的辅助角色在游戏后期甚至可以超越主角而成为攻击的主力。

2、宝物系统的加入让游戏锦上添花，不同级别的宝物能提供各类功能。例如能在放保护后充满魔法的铁甲手等，既增加了游戏性也满足了我们的收集欲望，这在早期动作游戏里确实是一个伟大的创新。

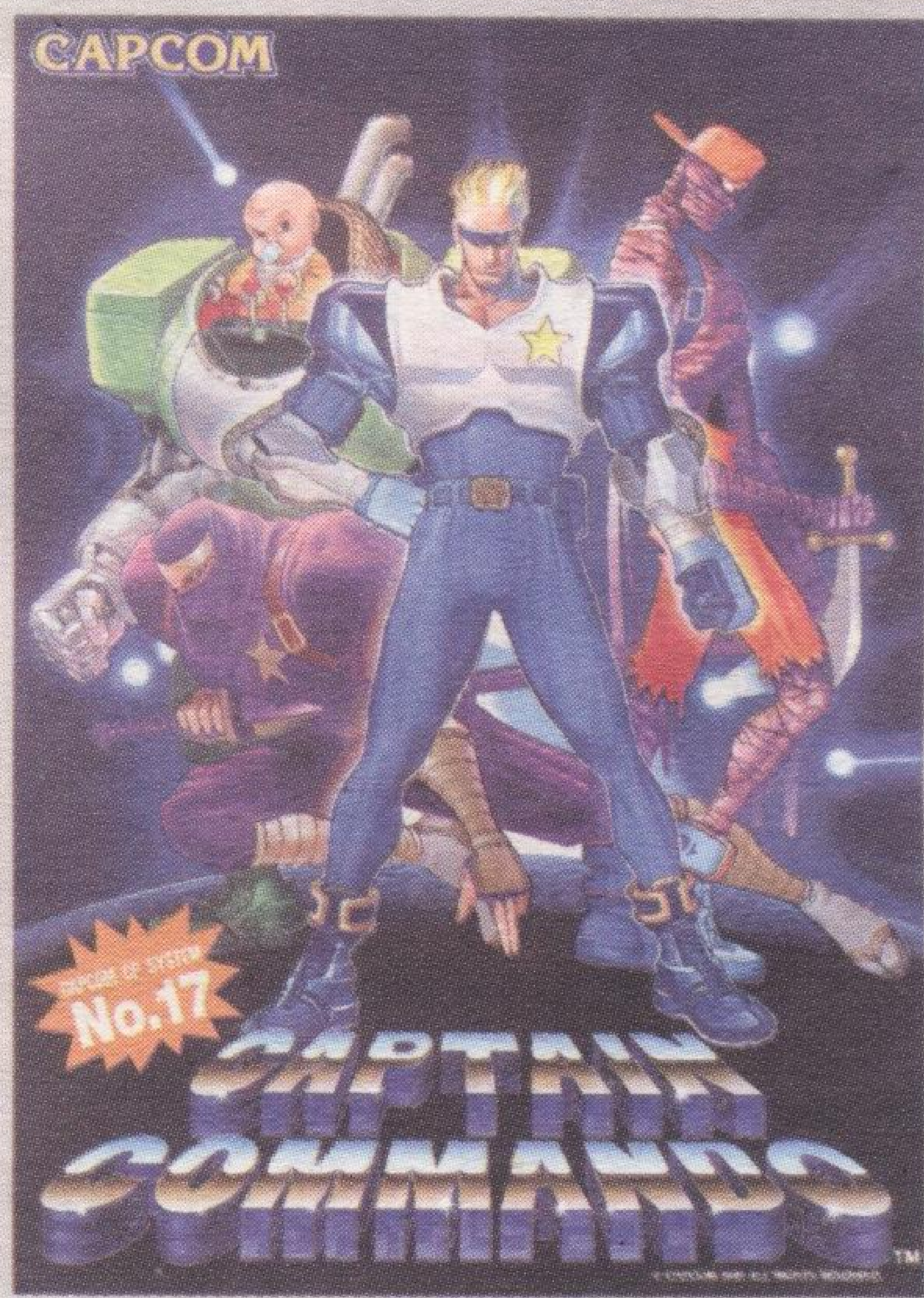


3、魔法自然是此类游戏不可缺少的要素。Capcom巧妙地把主角的武器升级和魔法结合起来。在后期拿到强力的武器后，蓄力能释放出比以前的火球更为强力的蓝色闪电，而魔杖这类可以短时间内让主角无限释放魔法的道具也设置得恰到好处。

4、隐藏要素的加入是最吸引人的地方。秘密隐藏的宝箱、必须特殊途径才能取得的宝物、多条隐藏的路线以及必须通过特殊方法才能召唤出的隐藏辅助角色都是值得深入研究的地方。

《魔剑》抛开了过去清版动作游戏的框架，结合Capcom对游戏手感的精确把握，迷倒了许多类似我这样的街机仔，其优秀的游戏性为我每天去楼下街机厅报道提供了理由，也为日后Capcom同类的游戏《圆桌骑士》、《龙与地下城》奠定了基础。

91年是Capcom多产的一年，也是在街机业开始辉煌的一年。首先面世的是《名将》，四个Capcom原创的角色在未来的城市里以消灭想称霸世界的野心家为己任。时隔上一次的正统作品《快打旋风》两年，《名将》无论画面还是手感都有了质的飞跃，人物的比例也调整得更为合适，动作方面更是摆脱了《快打旋风》一成不变的出拳、必杀技的单调。跑动、冲刺技、跳跃攻击、护身必杀等华丽的动作加快了整个游戏的节奏，在趣味性和爽快感上也起到了巨大的作用。另外，









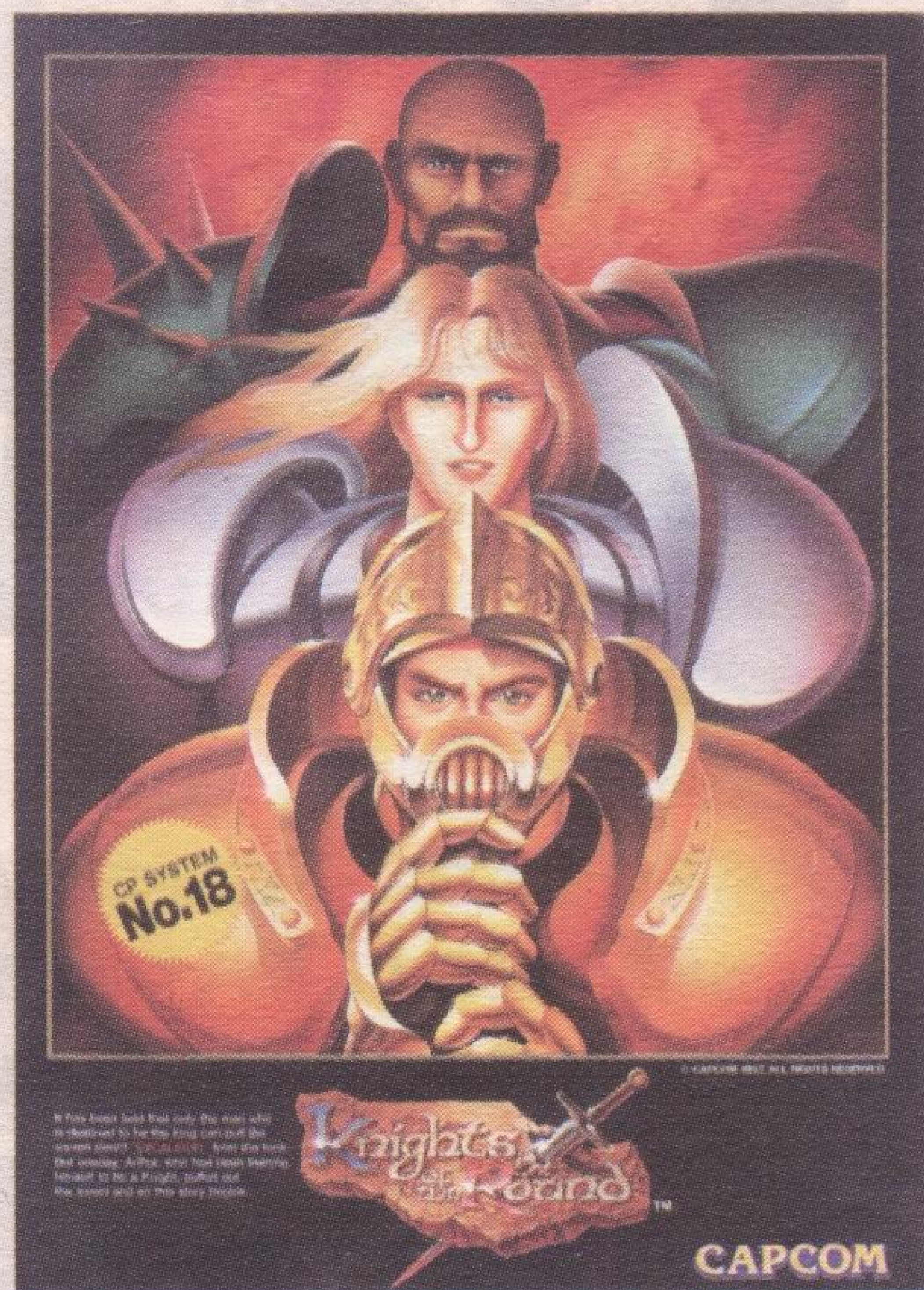
游戏首次引入了坐骑的概念，驾驶从敌方夺来巨大机器人进行战斗曾让我们惊讶得无法用言语表达，坐骑提供三种类型：拳、冰、火。它们虽然威力巨大，但行动迟缓且操作难度提高，使得受敌攻击的机率加大，除了在某些特殊场合应用（例如第四关变种人可以用冰机器人冰到死），其他地方却如同鸡肋。当然，《名将》虽然在各方面都表现得非常优秀，但仍然有一些缺陷，例如出招方面仍然存在和《快打旋风》一样的问题，通过取消最后的倒地招可以把敌人活活磨死。Boss 战也可以依靠一些固定的位置轻松解决，从而导致游戏难度降低，攻关方式单一的缺点。

瑕不掩瑜，Capcom 在游戏里进行了许多尝试，这些尝试在游戏中已经能有非常好的效果，例如坐骑系统，在 Capcom 以后的同类游戏中一直作为特色而出现。另外，在记忆中刚开始的《名将》只有双打的机子出现，直到后来才出现可以四打的机器，理所当然又再度掀起一阵“名将热”，当四个角色一起出现在屏幕时，那时心情是何等的激动……



“华丽的剑技、爽快的重砍、厚实的格档”几个简单的动作勾画出一款艺术般的游戏《圆桌骑士》，虽然 Capcom 不是第一次制作冷兵器系清版动作游戏，但可以把武器攻防一体的特点表达得如此透彻，《圆桌骑士》算是第一作。游戏取材自中世纪的亚瑟王传说，并以亚瑟王、圆桌骑士团长以及铁匠的儿子这三人为游戏角色，人设无论在选材还是形象勾勒都非常的成功（年龄还小的我们，一直把他们三个称呼为王子、国王、斧神呢，^_^）。游戏系统的精髓在于武器攻防一体的运用，取消了动作游戏差不多已成定式的投技，并利用武器的特点把重斩的概念提了出来，虽然需要一定的发动时间，但却可以产生巨大的攻击力且让敌人立即倒地。制作人员为了把重斩的概念在游戏中加强，防御模式也就自然而然地产生了，防御模式设定有一个时限，时限过后就会产生人物的动作硬直，而成功的防御则可以产生一小段无敌时间，当然这也是重斩运用的最好时机。如果把斩概念称作游戏的精神，那么防御的概念则是游戏的神来之笔。

已习惯利用密集的攻击来防御敌人的我，初接触《圆桌骑士》就因不习惯游戏的系统而含恨于第一关的 Boss。在逐渐对游戏熟悉后才真正体会到《圆桌骑士》攻防一体、节奏性进攻的魅力，而游戏中为了体现“轻斩为牵引，重斩作主攻”的概念，设定了敌人在快速轻斩中敌人会被弹开或格档等微小调整，这些调整让游戏的攻击系统更为完美，也体现了 Capcom 对游戏侧重点的精确把握！除了攻防系统的创新外，《圆桌骑士》另一个成功之处就是角色级别的概念，游戏的得分不再是单纯的数字，而是转换成了可升级的经验。通过 16 段的升级不但可以让角色的能力得到提升，形象也会彻底改变，这对于当时其他平庸的同类游戏来说简直是划时代的创新。当角色的级别到达 16 级时，巨大的武器、闪亮的金甲都让我们感觉有





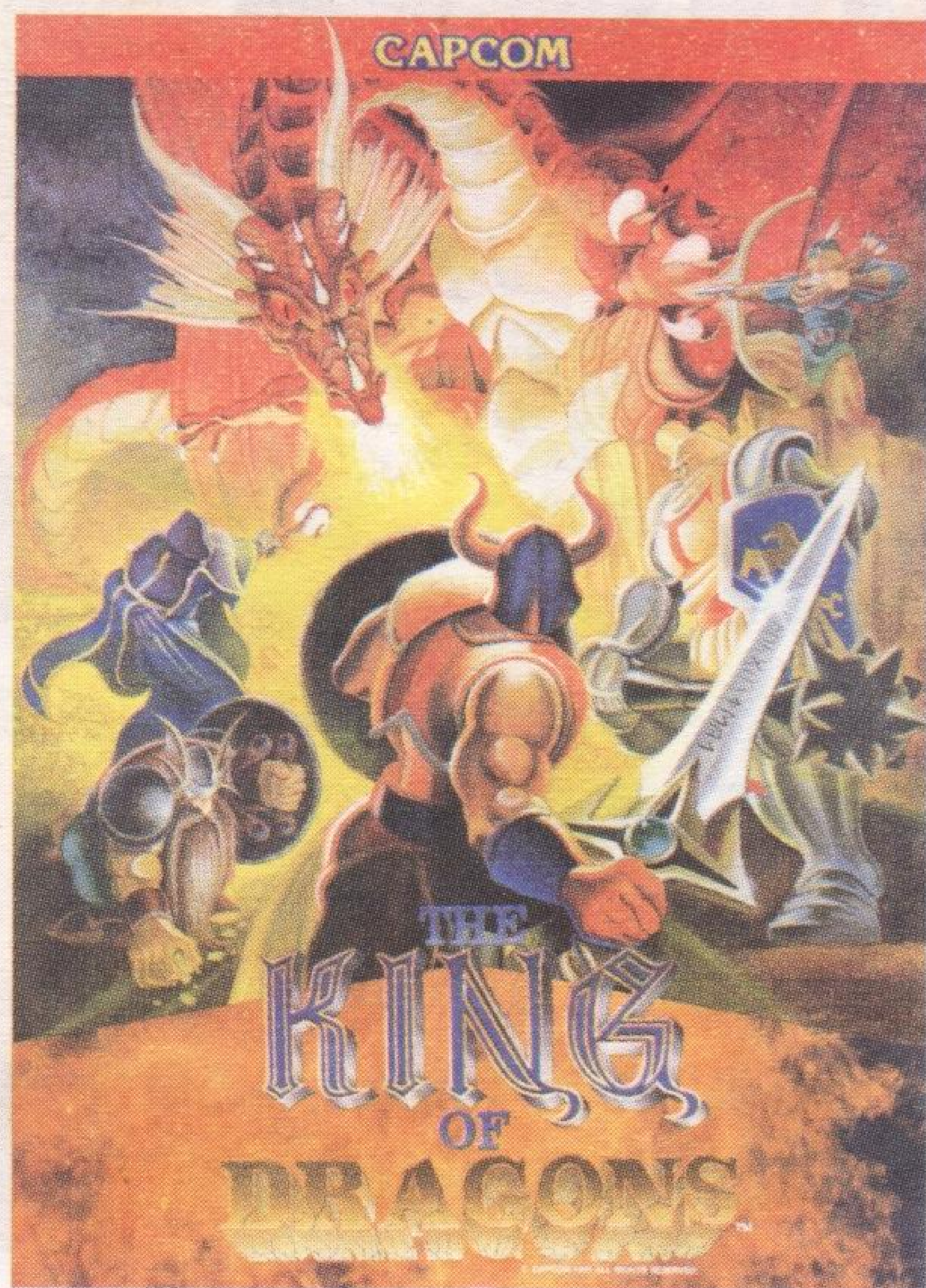


小鸟变凤凰的感觉！当分数变得更有意义时，怎么才可以赚取更多的经验分自然成了我等街机仔最热衷的地方，“砍杀相同类型敌人可以获得分数叠加”这一又爱又恨的设定让我们费尽心思，这也大大提高了游戏的可研究性。另外，游戏过程的几个特定地方砍杀冲锋中的银甲士兵可获得一至两条命的奖励，这一秘奥义的发现更添游戏的神秘感，为此我和几个同好曾每日驻足于街机室观看别人的游戏过程。直到现在，还没有人可以说已经了解《圆桌骑士》里的全部秘密，这对于清版动作游戏来说无疑是最高的荣誉！

我唯一对游戏还不完全满意的是角色的平衡性，圆桌骑士团长Lancelot过于强大而几乎成为玩家的唯一选择，另外两位角色在攻击力上虽然有一定的优越性，但却没有从根本上拉开差距。当然，这对于一个清版动作游戏似乎过于苛刻了。《圆桌骑士》无论从哪个方面来看都是最优秀的，其创造的高峰至今仍无同类游戏可以逾越。此时的我，在接触《圆桌骑士》后已经从一个追求游戏时间长、难度低的游戏为目的玩家转变为对游戏深入研究、品味游戏魅力的街机仔了，当然，《圆桌骑士》也占据了我心目中无可替代的地位。



相对于上面两款作品来说，《龙王五战士》则相对低调许多，也是八款游戏中玩家最为陌生的一款。它虽然和《圆桌骑士》同为武器类动作游戏，虽然也拥有角色升级的概念，但感觉上却大不一样，缺乏实实在在的打击感，角色挡格系统也因为实用性上的降低而形同虚设。虽然游戏的角色增至五人，但几个近战系的角色太过于类似，从而大大降低了其意义，让人感觉制作者仿佛是为了符合《龙与地下城》的种族设定而不得已添加的。角色平衡性也是游戏的一大缺陷，魔法师和弓箭手这两类远程攻击职业实在强太多了。当然，一口气就说了它这么多的缺点，或许是因为爱之深、恨之切的原因。Capcom的动作游戏质量在我们的心目中早已站在了顶峰的地位，我们自然对它制作的游戏素质要求更为严格。



《龙王五战士》还拥有许多非常优秀的地方，以“龙与地下城”这个永不衰落的题材作为游戏的背景是最为吸引人的地方，武器的取得以及魔法球的设定也是以前的作品所没有的。《龙王五战士》是八款游戏中最后一款出现在我眼前的清版动作游戏，当时国内这台机子比较少见，初次接触就被其细腻的画面所吸引，故我的角色都相当丰富，许多角色和要素都在后期的超A级动作游戏《龙与地下城》的两作里出现，直至现在，我仍然固执地认为它是《龙与地下城》的前作。

关羽、张飞、赵云这些耳熟能详的人物各施所能，集结于赤壁共抗曹操，这就是国内最受欢迎的清版动作游戏《吞食天地 II》的故事背景。三国是一个长盛不衰的游戏题材，这无论在国内还是日本都是如此，在本宫广志



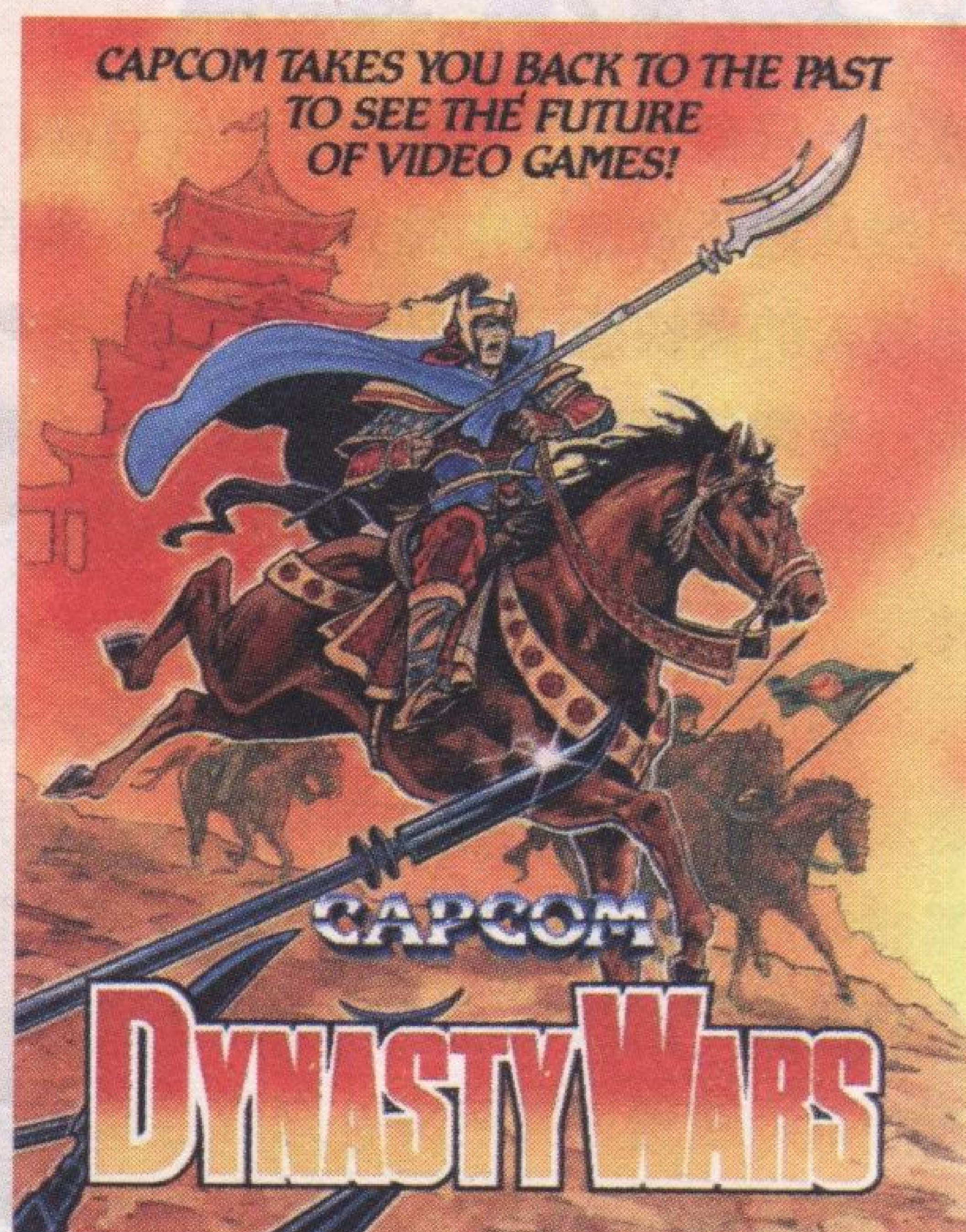






粗犷的画风下，配合强烈的吆喝声再现三国时代“五虎将”义薄云天的气势。虽然游戏对史实进行了不少修改，例如用叛将魏延代替了“五虎”之一的马超等，但对于从小就仰慕三国时代的我们丝毫没有影响。

经过几年的磨练，Capcom已经对清版动作游戏制作侧重点有了非常深刻的理解，这些理解都在《吞食天地Ⅱ》里全全展现。其中最为成功的是角色丰富的动作，除了拥有平常的连续攻击外，投技也丰富至极，打击中的擒拿投、抓住敌人的普通摔投、跳跃重投以及某些角色拥有的空投。另外每位角色除了有耗血护身技，还专门有一招威力巨大的必杀招，因为那时的Capcom对格斗游戏已经有丰富的制作经验，对招式的特性、实用性、平衡性都能精确地把握，例如张飞可应付大批敌人的冲拳和魏延把攻击聚集在弧线上的镰刀攻击的实用面就完全不同。《吞食天地Ⅱ》的必杀技在一定程度上借鉴了《街霸Ⅱ》，可说是当时非常耀眼的设定。另外，趋于成熟的骑乘系统也在游戏中有上佳的表现，每位角色骑上马后都有一套全新的攻击方式，虽然有象关羽骑上马后能从身上取出比自己身体还长的青龙偃月刀这样令人难以理解的设定，但那种气势却令我们惊为天人。在道具方面也有着非常吸引人的设定，游戏过程中会出现各类以日本名刀、名剑为蓝本的武器，而且拥有它们自己的特性，例如：二段斩的虎澈、闪火光的圣剑以及威力恐怖的终级剑草　等等（为何没有村正？痛苦……），其他普通武器更是不胜枚举。



无论从哪方面来看，《吞食天地Ⅱ》都一是款暴热血、暴经典的清版动作游戏（不好意思，用到了暴这个词），它甚至影响了我们一代街机仔，也把不少在学校认真学习的人带“坏”（笑）。这里稍微提一下89年的《吞食天地》，这个马上的动作游戏对大家来说相对陌生许多，但其游戏的类型却更能体现出“千里单骑”的热血主题，大家有空可以尝试一下，或许能从中体会Capcom对动作游戏制作理念的转变过程。九十年代初正是清版动作游戏最为辉煌的时候，而在其中唱主角的Capcom，通过前几款风靡全球之作，用实力向世界诠释了动作游戏的制作理念，清版动作游戏的系统也在此时趋于完善，从现在来看，虽然Capcom在之后的游戏中都有创新，但还是无法超越那时的颠峰状态，Capcom在街机界的辉煌也定格于90年代的前后。

从93年开始，Capcom已经开始把游戏制作的重心转向新开发的基板CPS2（全称Capcom Play System 2），而作为CPS1谢幕，Capcom拿出了两款精心作品来作为完结的礼物。

《恐龙新世纪》和《惩罚者》都属于CPS1末期的作品，它们的游戏背景都取材自美国的同名漫画，充满了粗犷的美式画风，而游戏的画面也几乎达到了CPS1可以表现的极限。相比起以前的作品，我们可以明显感受到游戏对华丽的进攻和高节奏的追求，我

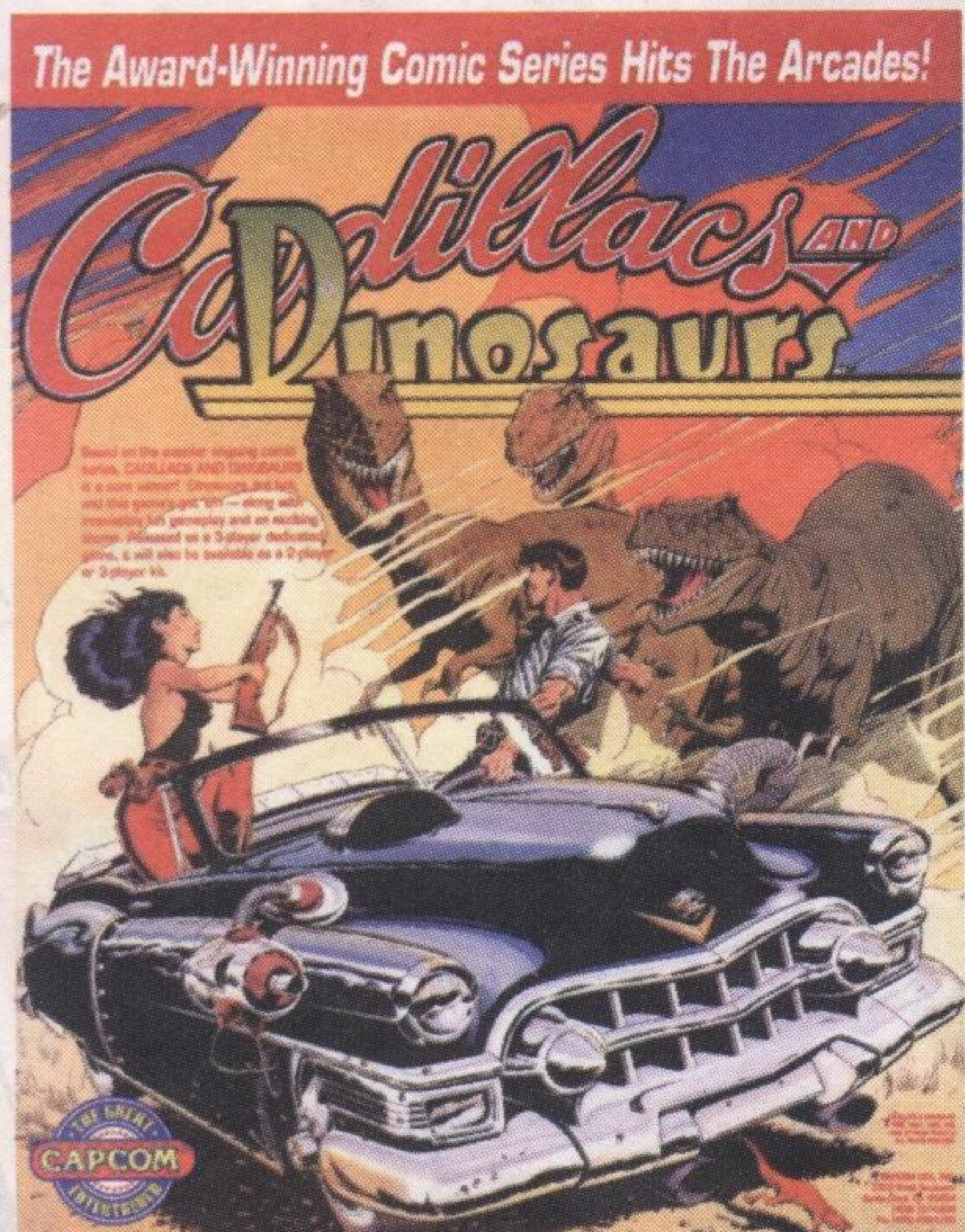




们从中也能体会 Capcom 寻求突破过去游戏框架的渴望，但此时的清版动作游戏系统框架已经没有大的突破点，只有游戏的手感和画面尚有提升空间。虽然我们能从这两款游戏中感受到明显加强的游戏节奏和攻击敌人的爽快感，但却缺少了过去的那种细腻和节奏感，毕竟创新就象一把双刃剑，或许能从中发现一个更美丽的新世界，但也有可能使原来的世界变得混沌。

以恐龙为卖点的《恐龙新世纪》最突出的地方是道具的变更和强化，毕竟随着游戏背景时代的不同，武器也有了改变。主要可用武器枪械不但把攻击范围囊括在整个游戏画面，还加入了弹药的概念，弹药用完可以继续通过弹药夹补充或当成一次性投掷道具攻击，甚至连一贯以来扮演储备室物品的木桶也变成了玩家的武器，这无疑拓宽了游戏的自由变。基本系统除了标准的可连续的普通攻击和角色独有的必杀外，还继承了《名将》中奔跑的概念，并且把奔跑中的攻击作为了攻击的主题。由于游戏节奏的加快，敌人攻击的频率也提高，因此只有在灵活跑动中使用突进技才能更有效地作出反击。这样无形中大大加强了游戏的紧迫感和爽快感，这个改进也可以说是《恐龙新世纪》对于过去的同类游戏最大的突破。

总体来说，《恐龙新世纪》的表现只能算是不过不失，略显单调的攻击方式和没有任何值得研究的秘密一定程度上降低了反复游戏的价值，但凭借出色的爽快打击感和 Capcom 这块金字招牌，《恐龙新世纪》在街机室的受欢迎程度并不亚于过去的同类作品，想当年和表弟两人在没死命的情况下直冲敌人总 Boss——博士用自己身体结合的变异恐龙时，周围挤满围观的人群和满手是汗却又骄傲的心情，现在想起来仍回味无穷……







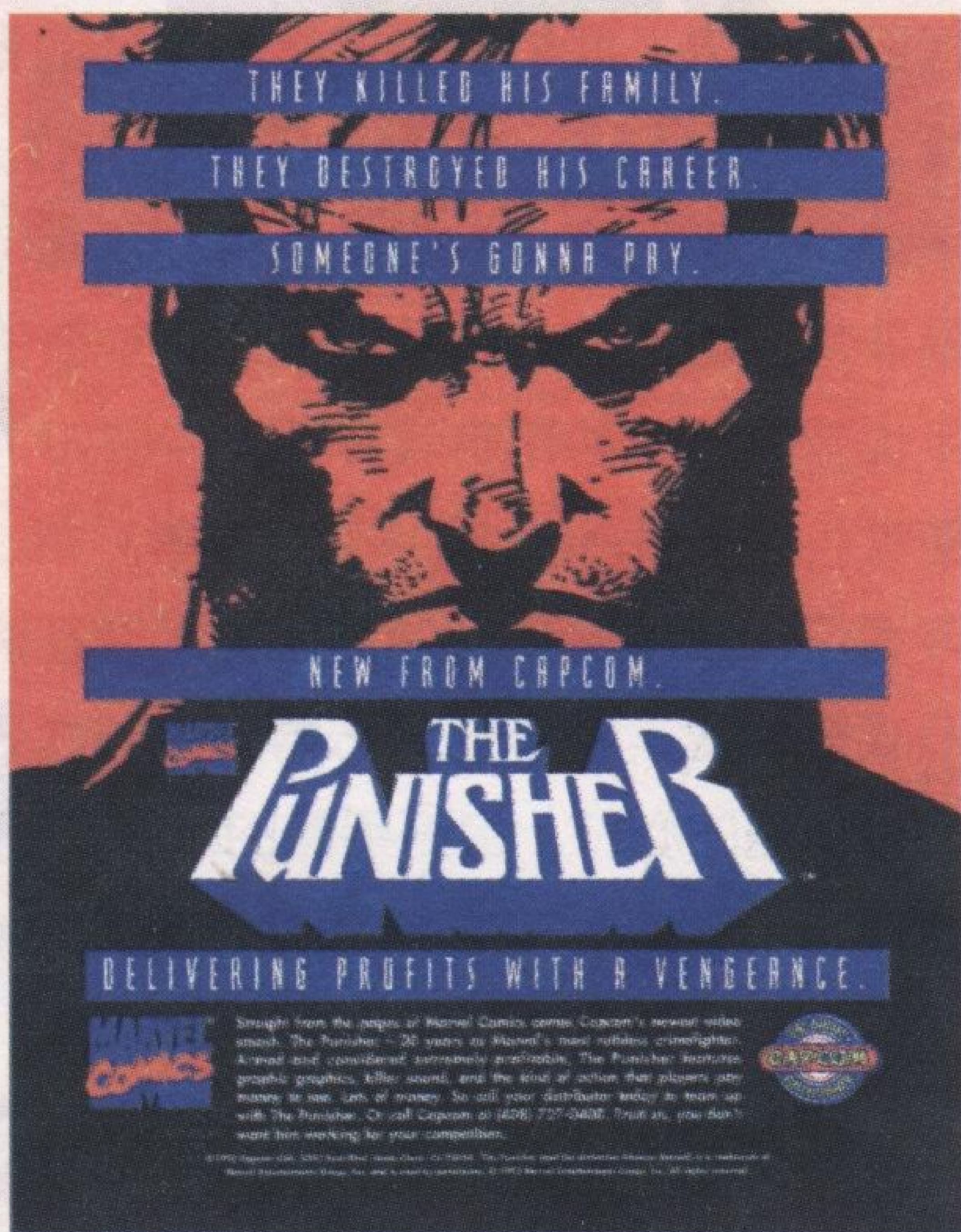
如果要说在 CPS1 上动作系统几乎达到圆满的作品，无疑当属《惩罚者》。滚动、必杀镰刀、丰富的投技、耗血护身技、枪械攻击以及既可保命又威力无穷的手雷，这些几乎是 Capcom 动作游戏系统的综合。在画面上，敌我的角色比以往的都大，这是为了让游戏的画面充满魄力，武器的种类更是异常丰富，小到飞刀、石块，大到长矛、巨斧。但所有这些反而影响了游戏的整体，我们无法从中发现这个游戏具有哪方面的特色，反而因为使用过于巨大的人物，导致机能不足只能削减可选角色数量、主副机无法互换导致角色单一等让人一目了然的缺点，而且还出现游戏过程中取得的武器根本无法和自身携带的威力巨大、无限子弹的手枪相比拟这种奇怪的设定。虽然《惩罚者》拥有不少为人诟病的地方，但游戏的爽快感却一如既往的好，丰富的攻击方式和一些 Bug 技巧也使游戏的耐玩性大大增加。相信接触过这款游戏的玩家都一定还记得通过抓住红衣开机枪的敌人摇出无敌模式的 Bug，当年很多人就是靠这招混来的一命通关，而与之同来的是机室老板愤怒的眼神。

清版动作游戏作为 CPS1 的主体，从早期的《魔



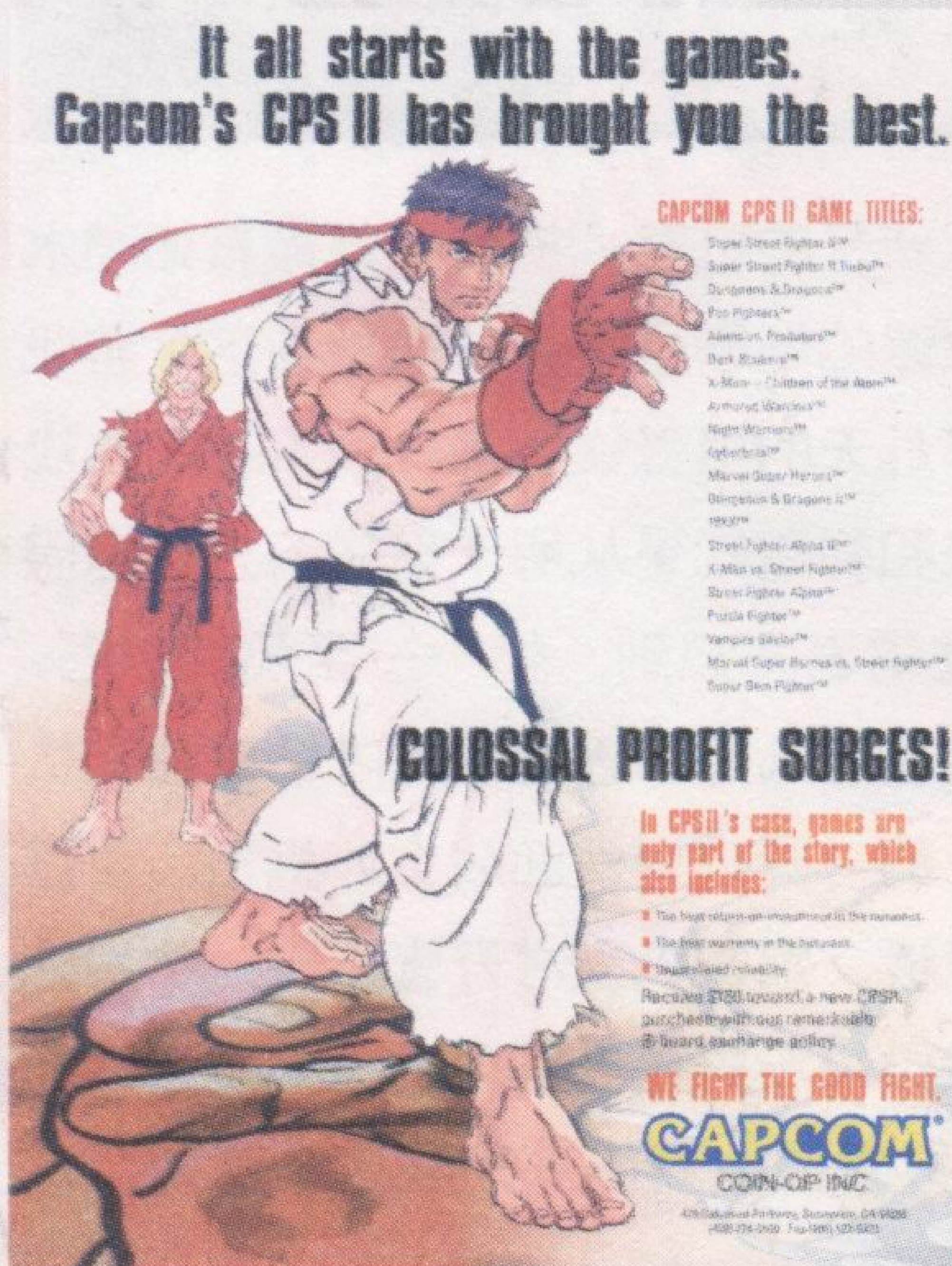


剑》到后来的《惩罚者》，已经形成了非常完善的框架。Capcom要取得进步就必须寻求新的突破，这种突破不但需要制作人员的觉悟，也还需要强大机能的支持。Capcom适时地把发展的希望寄托于自己新开发的基板CPS2，但CPS1带来的辉煌是我们永远不会忘记的，即使用现在的目光来看，CPS1游戏的画面依然是那么的华丽，也许这就是产生辉煌的奇迹……

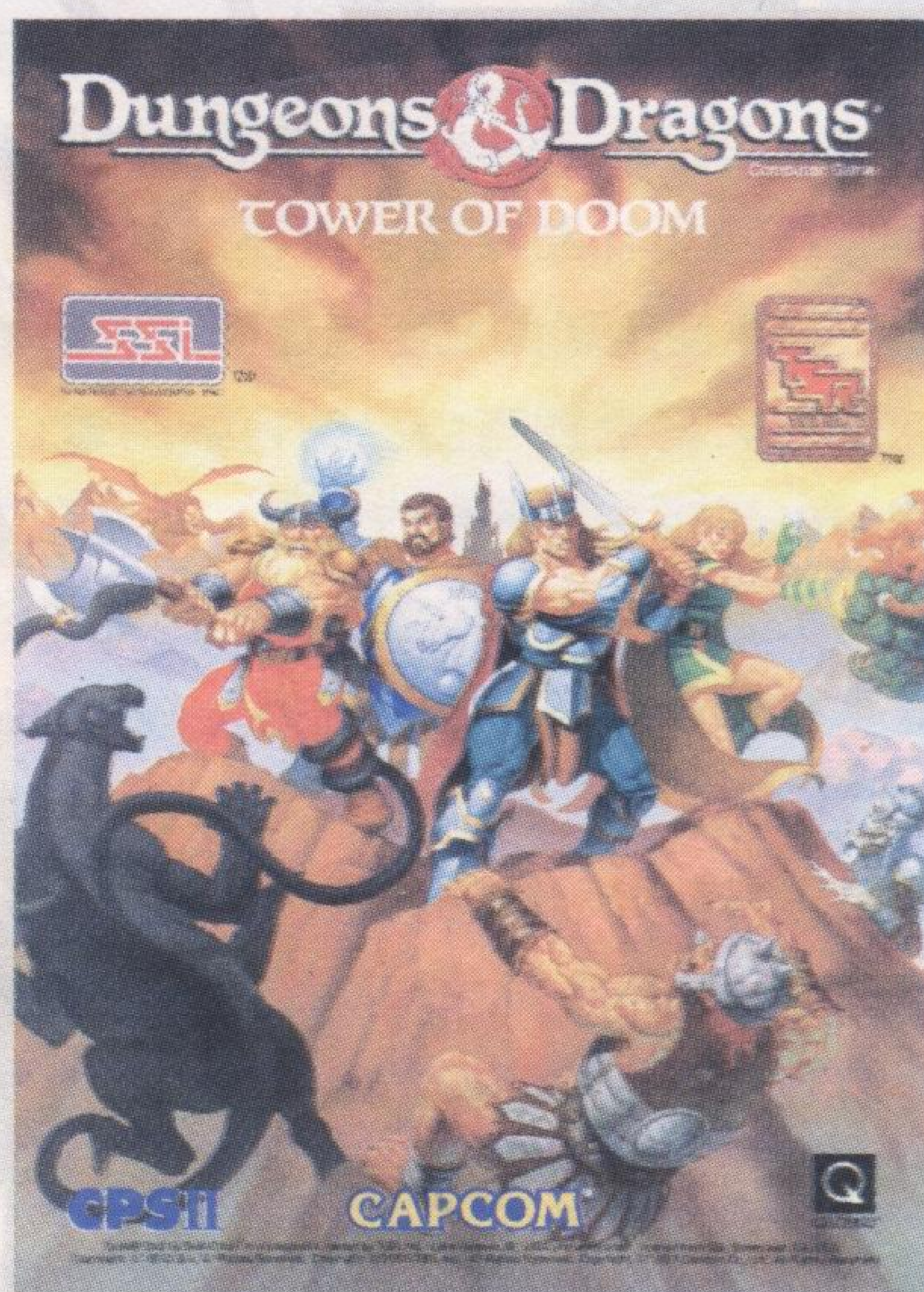


CPS2降临

CPS2基板无论在街机界还是模拟界都有着传奇般的经历，CPS2系统在当时来说拥有非常高的二维画面表现能力，上面几乎都是Capcom自己的原创作品，是非常成功的游戏基板之一。但令人遗憾的是虽然CPS2系统的机台并不昂贵，但Capcom的游戏底板却非常昂贵且加入了自杀型加密系统。由于这种特殊性而导致CPS2的机台在国内相对较少，许多超经典的游戏都不为大众所接触，庆幸的是我家楼下就是机室综合场地，为数不多的几台CPS2机子陪我度过了初中和高中时代。CPS2的模拟并不如CPS1那么顺利，由于恐怖的加密算法而大大延迟了CPS2游戏在电脑上出现的时间，当世界上第一个CPS2模拟器Final Burn把《龙与地下城》、《异型对铁血战士》呈现在我眼前时，这其中回忆的美丽、等待的辛酸都一起涌上心头。相信借助模拟器的魅力，即使在当年没有条件接触CPS2游戏的街机仔，也能从电脑里体会到Capcom在CPS2上全新的清版动作游戏制作思想，下面让我们利用模拟器来重温一下CPS2上的清版动作游戏系列。



为了让CPS1到CPS2实现顺利过渡，《龙与地下城－毁灭之塔》几乎是和《恐龙新世纪》同步开发的。然而，在CPS2强大基能的支持下，制作者们可以大展拳脚：更巨大的场景、更华丽的魔法和人物、更长的剧情以及更为丰富的动作和要素。当然，这些都是基板性能提升的结果，而《龙与地下城－毁灭之塔》成功的地方却并不止此。《龙与地下城》是世界上第一个商业化的角色扮演游戏，它的故事背景由一位保险公司的推销员Gary Gygax于70年代构思，以中世纪欧洲魔法时代的冒险为主线，把英雄、怪物、奇幻的世界完美地交织在一起，而战斗则是其灵魂所

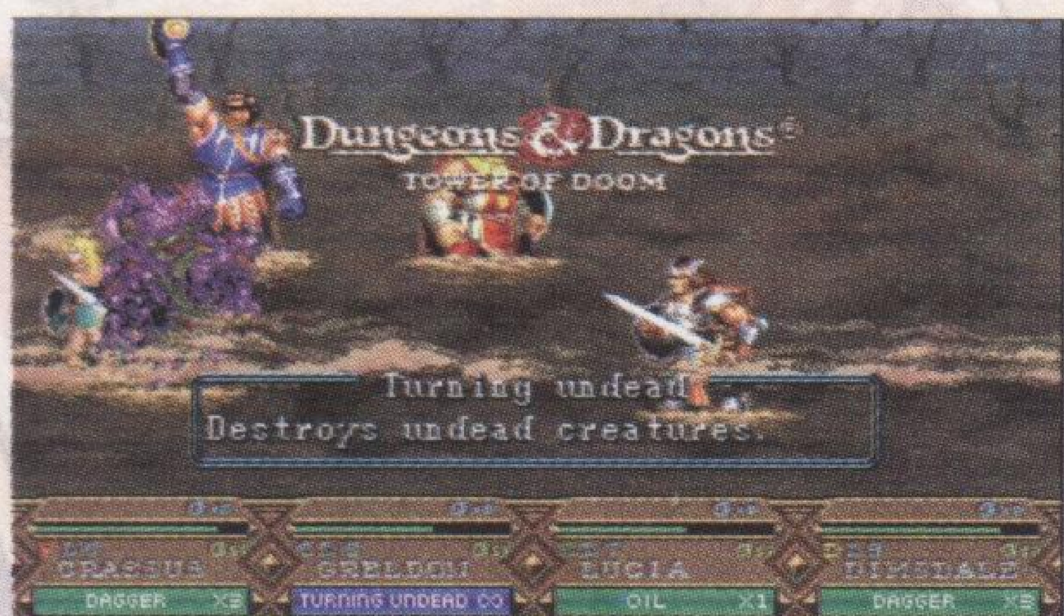




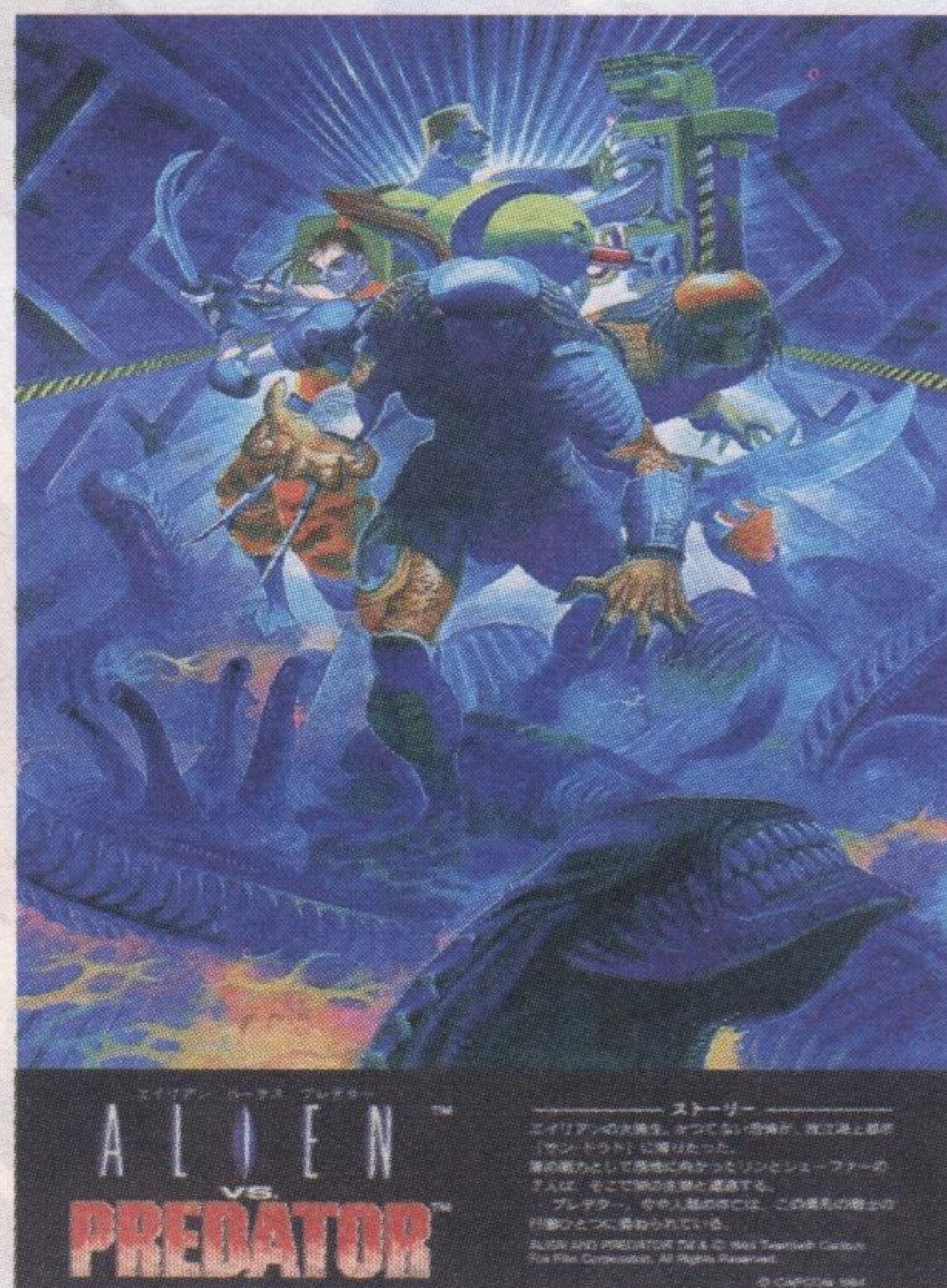


在。Capcom正是看准了它出色的世界观、丰富的敌我职业和种族以及完善的战斗系统才下定决心制作此游戏。

《龙与地下城—毁灭之塔》最成功之处在于它属于ACT和RPG结合的类型，与家用机的A RPG不同，这个以动作为主导的游戏更能体现ACT的魅力，相比于以往的动作游戏，符合人物职业的各类属性偏重在游戏中占据了举足轻重的地位，动作的区别比单纯的数字更具有说服力：使用长剑、动作较大、血量长的战士；移动速度快、使用魔法的精灵；可使用圣系魔法的僧侣；威力巨大、魔法防御强但攻击速度慢的矮人，这些都是《D&D》玩家再熟悉不过的。通过吸取来自RPG的要素，游戏除了拥有非常完整的剧情、多路线游戏的发展和人物升级外，道具系统也有了翻天覆地变化。游戏途中可以取得四类辅助攻击的武器，可以储备起来通过第三个键使用或第四个键切换，这四类辅助物品也可在过关后的商店里购买补充，灵活使用辅助武器能让攻关更简单，更让人惊喜的是它们甚至拥有自己的特殊用途：例如第三关的Ghoul设定为可再生的设定，必须在它准备复活时用燃烧瓶彻底烧掉尸体才算消灭，这种创新大大提升了道具在游戏的实用性。另外，《龙与地下城》是个偏重魔法的主题，魔法自然是重点，游戏中拥有魔法的角色只有精灵和僧侣，不过游戏途中得到的一些魔法戒指却让战士类角色也能使用初级魔法，魔法的设定让游戏摆脱过去动作游戏一度只依靠自身的肉搏招式攻关的方式，让游戏的趣味性大大增加。《龙与地下城 – 毁灭之塔》虽然采用了“龙与地下城”的规则，但其中也有许多Capcom自己对《D&D》的理解和创新，所有这些使《龙与地下城 – 毁灭之塔》大大相异于过去的同类游戏。



一度追求爽快感动作游戏的时代已经过去，我们需要的是更丰富的要素、更大的反复研究性。作为一款新派的清版动作游戏，《龙与地下城 – 毁灭之塔》虽然还存在不足，但许多创新都是非常成功的，它给我们带来了全新的游戏感觉。93年优秀的清版动作游戏并不少，例如Taito的《光明使者》、Technos的《变身忍者》等，虽然它们的经典地位都是不容置疑的，但仍停留在清版动作游戏的旧式框架里，在本已无法再有突破性进展的系统里实行对华丽的必杀、良好手感的追求。而Capcom通过此作告诉我们，新式清版动作游戏时代已经到来。



在很大程度上说，我对CPS2系统模拟的渴望就是为了能在电脑上玩到这款《异型对铁血战士》，这是我接触过的最为爽快的清版动作游戏。和它的第一次会面是在学校附近一家新开的机室，初接触就被其如潮水般的爽快和异常火爆的场景所吸引。虽然在这个游戏上面把自己积蓄了几天的早餐钱换来一段不长的游戏时间，但那份紧张和刺激却是从所未有的，只可惜因为太投入而被路过的老师抓到，惨……至那次以后，我总是小心翼翼地在老师都下班回家后才钻进那间机室，坐上那台唯一的《异型对铁血战士》机台，可惜后来因为学校的投诉，那家机室才开张不到一个月就被迫关闭，至此我再也没有在机室见过《异型对铁血战士》，最终只能指望模拟器能满足我这个愿望，当然现在梦想早已成真。





《异型对铁血战士》明显是延续CPS1上同类游戏的系统，只是画面表现能力和动作的幅度有了大幅的提高。应接不暇敌人象潮水般涌来，让玩家没有丝毫喘息的机会，往往一盘下来两手都累得不行，即便如此仍让人忍不住再次抓上摇杆。这种风格的游戏，我们把它称之为喧哗型清版动作游戏也不为过。游戏有别于其他同类游戏的地方是添加了一个用于射击的键和可回复的武器过热槽，这在对付大批的敌人时非常有用，但要注意能量槽的回复，否则武器过热就需要比较长的时间恢复，这种情况在密密麻麻的敌人中是非常危险的。



其实游戏的剧情也非常不错，从被异型占据的城市开始，逐步发现某个国家的阴谋，整个游戏就象一部美式电影，只是游戏在手感上做得太出色了，让我们忽略了其他优秀的地方，喜欢清版游戏的玩家没接触过这个游戏实在是一种遗憾哦！

同年的另外一款游戏《机甲战士》也是以未来为故事背景的游戏，同样以华丽的画面和火爆的场景为特色。我在街机厅上并没有见过这款游戏，但即使是模拟器上，其游戏画面也让我惊讶了好半天，巨大的人型机械、可更换的身体部件等等。在Boss战时甚至可以几个玩家的机器人进行合体，极具魄力！如果这个游戏当年能在街机室出现，相信同样会掀起一股狂潮，这里我只能说：毫无疑问，Capcom是只出精品动作游戏的公司！

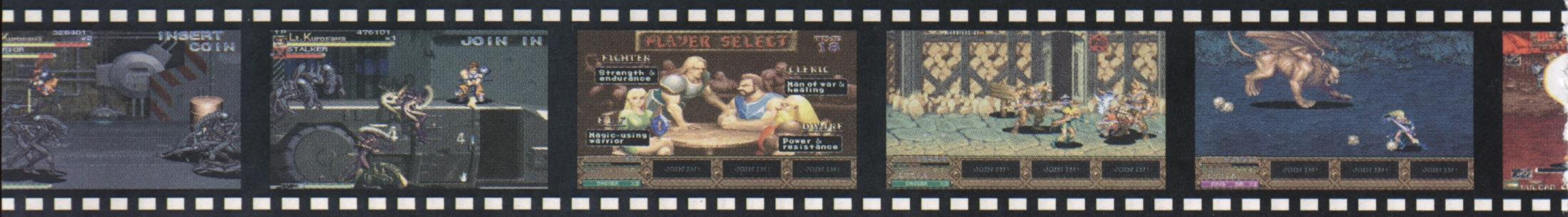




94年的街机界虽然仍以清版动作游戏和射击游戏为主导，但此时Capcom和SNK在格斗游戏的竞争已经正式开始。从94年以后的CPS2游戏作品里我们可以很明显地看得出Capcom对格斗游戏的偏重，导致近一年多没有一个清版动作游戏。虽然这一期间"眼镜厂"的《电精II》这款超级大作弥补了其中的空缺，但缺少Capcom的动作游戏陪伴的我们始终感觉缺少什么。随着时间的推移，我们发觉这漫长的等待是值得的，因为一款超级大作正是在这个期间酝酿，Capcom用实际行动回馈了我们这些Fans——《龙与地下城II—暗黑密影》于96年隆重登场！

新作继承了前代的系统并加以改进，故事也得到了延续：死亡之主戴摩斯被消灭后，英雄们却发现阴谋的真相。戴摩斯只是被利用的工具，操纵这个巨大阴谋的幕后黑手竟然是一条远古的红龙——西恩。它利用死亡之主和暗黑精灵王来攻击达洛金共和国，企图通过他们来达到控制人类的目的。为此，英雄们踏上了消灭红龙的艰难道路。一代忽略人物招式的问题在这里得到了彻底的解决，角色增加为六个，每个角色除了因为主副机的不同也拥有不同的造型，而且之间的技能还有差别（不同Player的魔法师的终极魔法都有所不同），角色可说是前所未有的丰富。角色除了拥有普通的跑、蹲、跳、攻击等动作外，还加入了突进技以及独有的必杀，让我们把敌人连打至气绝的愿望达成。道具系统也进行了巨大的革新，除了和一代一样的辅助攻击武器外，还有属于角色独有的道具以及游戏过程中取得的神器。这其中包括了各类属







性武器和召唤器具等，角色在取得不同武器不但效果会有改变，而且其实用性和取得方法也非常值得研究，诅咒之剑、斩龙剑、火剑、冰剑等都为我们津津乐道。游戏在剧情上也得到了大大加强，更复杂的多线程发展和更多游戏场景展现在我们眼前，不同的路线使难度、剧情、所得物品上都有很大的区别。从游戏的画面来看，此时我们才算真正领略到CPS2在二维画面表现上的强大实力，从小妖到巨大的红龙都刻画得那么细腻、近几十种魔法效果极具震撼，当终极魔法出现时，我们的心都在为之颤抖。无论从哪方面来看，《龙与地下城 II － 暗黑密影》都有太多值得去品味的地方，高中时代在宿舍和同学为研究此游戏彻夜讨论的情形仍历历在目，直到现在网络上仍然有众多的爱好者在各大BBS发表对它的研究性文章，而在模拟器WinKawaks上联机的游戏也以它为最。

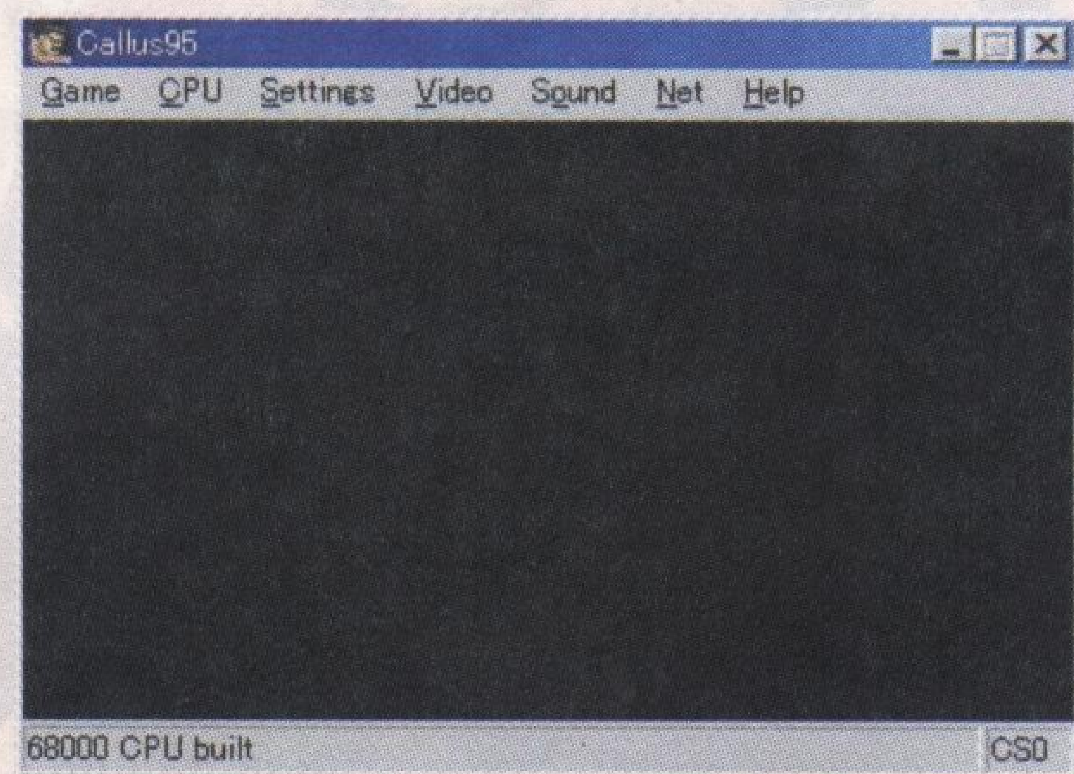
《龙与地下城 II － 暗黑密影》几乎可以说是业务用清版动作游戏的最优秀作品，自96年以后，街机游戏主流逐步被格斗游戏侵蚀，但《龙与地下城 II － 暗黑密影》仍然受到许多街机仔的欢迎。只可惜Capcom再也没有制作它的续作，而在97年制作《战斗回路》虽然在系统上也有不少创新，但根本无法与之相比。



珍藏心情

清版动作游戏在Capcom建立了街机游戏王朝里的作用是无法计算的，然而，CPS系统的后续基板由于游戏品种稀少、加密非常严密和价格高昂而逐步变成街机业中的配角。为此，Capcom也放弃了苦心经营十多年的街机市场，宣布退出街机游戏制作厂商的行列。当时没有支持者们的呼天抢地，也没有反对者的冷嘲热讽，一切都是那么的平静和突然。或许出于商业利益来看、或许Capcom觉得自己在业务用游戏机的游戏已经无法再获得突破，退出也许明智的选择，然而这对于我们街机玩家而言，却是无可估量的损失。街机游戏制作商上虽然已经没有了Capcom这个名字，但留下的这批游戏却是巨大的宝藏，我时常因为通过模拟器让自己轻松拥有这比宝藏而骄傲。

当街机室被诸如《DDR》、《VR战士》等新一代游戏所占据时，我忽然发觉属于自己的街机时代已经过去……庆幸的是我遇到了Callus这个奇迹般的模拟器和影响我一生的名词——模拟器。虽然没有了街机厅那份嘈杂和亲切，但毕竟是自己的归属，它们把Capcom的这份辉煌一直保留在我的硬盘里，让我可以快乐地体验着属于自己的Capcom情节。



［注：文章中提到的主要相关游戏在光盘已经附带了模拟器和游戏ROM，希望大家能跟着文章来逐个回味^_^］

［待续……］

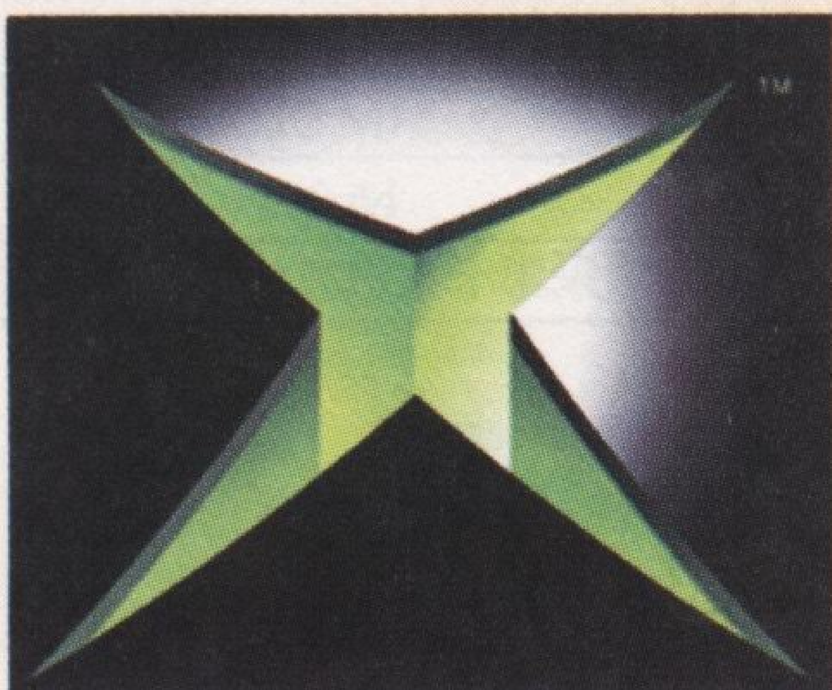


责任编辑：XJL　　E-mail:xjl@comicer.net

浅尝Xbox版Kawa-X

文：久攻不下





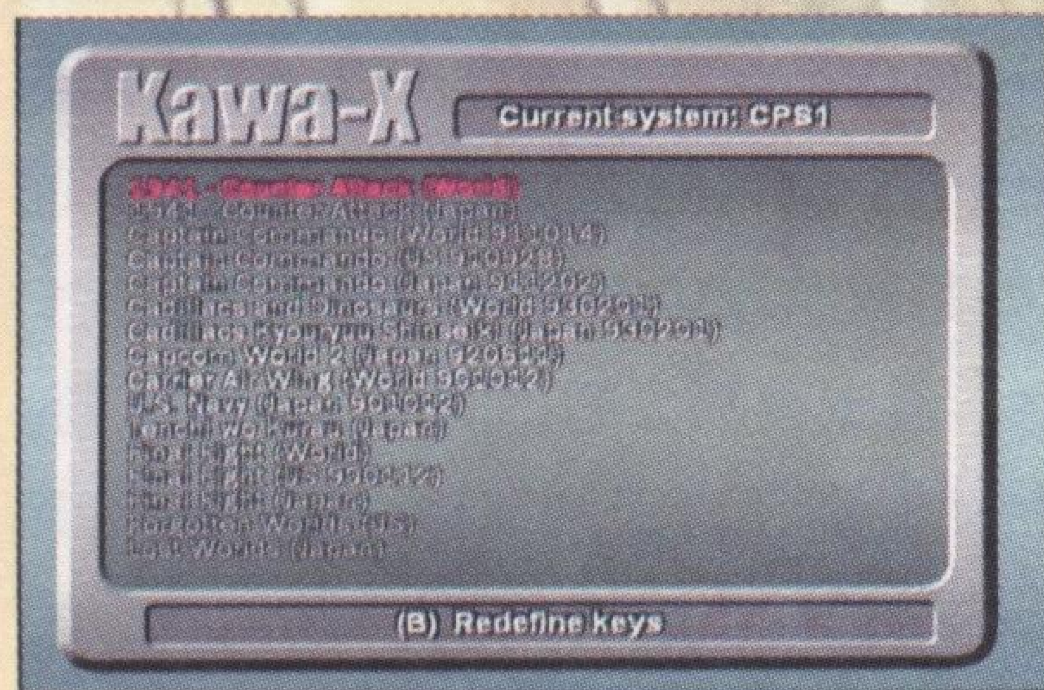
引言

对于PC上的几大知名街机模拟器如：Winkawaks、FinalBurn、MAME想必大家都已经相当了解了。在微软的家用游戏主机Xbox上也同样有模拟器，大家知道吗？别看Xbox的配置相对于目前PC来说要低了不少，尤其是只有64M内存（这64M还是显示内存和主内存共用的），这对于运行模拟器无疑是个巨大隐患。但是，喜欢挑战高难度编程的作者们却对Xbox这个模拟器的运行环境产生了浓厚的兴趣。于是乎，很多PC上的模拟器就被移植到了Xbox平台，并且在模拟器上做了非常细致的优化。甚至在相同环境下更高档一点的PC都达不到Xbox的运行效果，尤其是将信号输出到电视上之后那种效果更是让人垂涎三尺。毕竟电视游戏的魅力之一就是超大屏幕和电视机的那种特有的亮度水平。下面让我们马上进入这次的正题，首先请出今天的主角，Xbox的Winkawaks，也就是Kawa-X！

Kawa-X简介

Kawa-X也就是Xbox上面的Winkawaks。经过作者Mr.K、aka、MHz的修改，EXE变成了XBE的一个模拟器（XBE为Xbox上的一种描述语言，有点类似于网页的源程序，但是却不是可直接执行文件）。它能兼容CPS1、CPS2和SNK NeoGeo的游戏Rom，和Windows版的Kawaks一样都支持*.zip文件格式。但是由于Xbox本身64M内存的限制，因此一些大容量Rom和Decryption版是目前不能支持的。其外的部分与Windows版的Kawaks没有太多的区别，只是运行界面相对要简单得多。





视频优化部分目前支持：AdvanceMAME 2x scaling、A zoom 200%output named Zoom 2x(fast and sharp)、2xSai、Super2xSai、SuperEagle和一种名叫Monitor matrix的RGB效果输出。但是目前速度方面最合适的还是AdvanceMAME 2x scaling，毕竟其他的几种都相对要耗费更多的系统资源，运行一些复杂游戏，比如CPS2的一些格斗就会明显变慢。

存档文件和屏幕抓图：存档文件和屏幕抓图都被放置在Xbox的E:\TDATA　0000FA7E下。基本上Kawa-X是把这一部分作为一个Xbox的存档文件保存的（很多模拟器都逾越了这个限制，比如PCE的HUGO-X V8，把存档文件、设置等放到E盘根目录下，这看起来很危险）。



另外：CPS1和CPS2的Rom都不需要BIOS文件支持，但如果要运行SNK NeoGeo的游戏Rom，那就需要一些NeoGeo的BIOS文件，然后压缩成neogeo.zip放到Kawa-X的Roms目录下。其外如果运行NeoGeo的BIOS时候出现问题，其原因是你的BIOS文件名已经老了，需要把neogeo.zip中的文件改名成最新的样式，具体如下。



NG-LO.ROM　改成　000-LO.LO

NG-SFIX.ROM　改成　SFIX.SFX

NEO-GEO.ROM　改成　SP-S2.SP1

游戏测试及心得

由于本人并非那种 Rom 收集狂热者，所以并没有把所有的 Rom 全部进行测试，只是挑选了其中几个比较好玩的来测试，这也能够对 Kawa-X 产生个感性了解了。

Kawa-X 目前支持的游戏比起 PC 版的 WinKawaks 要少一些，尤其是最近 Dump 的一些超大容量作品。没办法，谁让 Xbox 本身只有 64M 内存呢，即使是想运行大游戏也是心由余而力不足啊。好啦，进入 Xbox 的 Evox 界面后，把模拟器 Copy 到硬盘的一个地方，让 Evox 能扫描到即可。我的方法是放在 Evox 装游戏的目录里面，这样就能让 Evox 自动扫描出来了。

启动 Xbox 之后，从程序项里面找到 Kawa-X，与平时玩硬盘游戏一样启动 Kawa-X 就可以了。进入模拟器后，第一感觉就是与 P C 版 WinKawaks 的烦杂设置比起来，Kawa-X 要简化得多了，几乎不用设置任何东西就能直接玩（呵呵，游戏机固化设备的好处嘛）。随之，根据屏幕下方小条中的提示找到了关于 Kawa-X 的几个简单实用的按键。X 键是扫描 Roms，这些 Roms 必须全部放到 Kawa-X 的 Roms 目录下，否则就不能被检测到。 Y 键是帮助屏幕，上面是一些关于按钮设置的信息。游戏选择也相当省事，直按 X 键扫描完 Roms 之后，按 R 键就能按照 CPS1、CPS2、NeoGeo 的顺序切换了。但是有一点需要注意，Kawa-X 只要找到 Roms 就会显示出来，而不管 Roms 正确与否，因此在把游戏上传到 X b o x 的硬盘之前，应该先使用 RomCenter 之类工具检查一遍，以免浪费不必要的空间，Xbox 的硬盘可不像 PC 那样海量，它只有 5G 左右，其中还得留出存档和缓存用的部分，因此每一兆空间都是宝贵的资源（建议有条件的朋友可以换个大硬盘用）。

为了对比 Kawa-X 与 WinKawaks 的不同点，笔者也特地下载了最新版的 W i n K a w a k s 。W i n d o w s 版 WinKawaks 界面的华丽程度更胜 Kawa-X 一筹，相关的设置项目也比 Kawa-X 多，最重要的是 Kawa-X 不支持 Cheat 文件(/___\)！这是个很大的遗憾。但是在实用性上 Kawa-X 有它的优势所在。



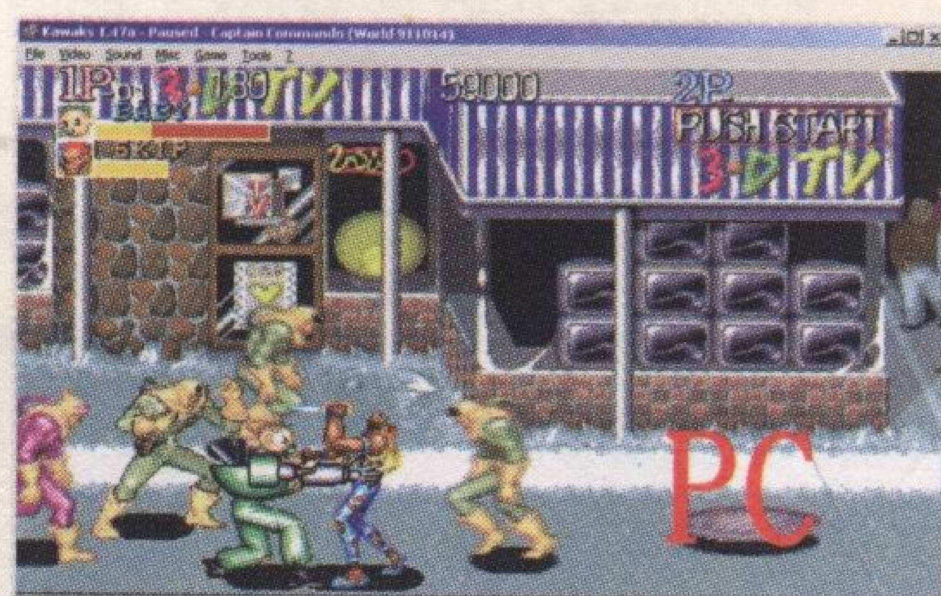
接着，笔者选了几个机板和大小都不相同的 Rom 来作测试，为了直观表现出它与 WinKawaks 的区别，本人作了抓图的对比（本人的 PC 比较低档，但与 Xbox 硬件水平也在伯仲之间）。

	PC 机配置	Xbox 机配置
CPU	AMD 雷鸟 850	Intel PIII 733精简版
内存	640M SDR PC133	64M DDR
显卡	ATI 雷7500	Nv20a
输出设备	显示器（Acer78G）	视频采集卡（Bt878）、国产电视

CPS 1 机板

Captain Commando [2.43M]

对于 CPS1 的模拟，两者都没有问题，毕竟 CPS 系统只是一个几兆赫的超早期设备，而且 Rom 容量最大的也就是那个摔跤游戏《Muscle Bomber Duo》，所以，即使对于《Final Fight》这样太小容量的也就没试验的必要了。





对比两张截图不难发现，Xbox 版与 PC 版的显示质量相对要逊色不少，毕竟很难让目前隔行电视所能承受的 6 4 0 × 4 8 0 极限分辨率与 P C 高解析度抗衡。否则，等离子、HDTV 等高档电视机就没有任何存在的价值了。但是，就流畅感来说，Xbox 却能找到一些立足点。很明显，Xbox 版本的 Kawa-X 除去画质原因外，屏幕的边缘明显歪了一些，而这个问题在以下测试的每款游戏中都有不同程度的表现：在普通的 4：3 电视上，感觉画面会超出屏幕边缘看不到，而接到 16：9 电视上又看到了讨厌的黑边，这不能不算 Xbox 在移植 Kawaks 的时的一个败笔。好在 Rom 比较小，读取速度方面没有感到与 PC 版有什么不同。

CPS 2 机板

1944: The Loop Master [14.5M]

CPS2 的模拟相对于 733Mhz 的 Xbox 来说并不是难事。《1944》在画面的精细程度上相当不错，很适合两者在画面质量和运行多个活动精灵、多层画面时候的能力。其外 14.5M 也是能一次全部装入内存的。





对比两张画面，我们也不难看出，CPS2的游戏比起CPS1来在Kawa-X上面表现得好一些。画面显得比较锋利，有时候误认为《1944》输出的不是隔行NTSC信号^o^。不过，即使这样比PC版的Winkawaks还是有一定距离，但相对CPS1的对比来说要好不少了。看来电视机在画面的精细程度上，是永远难以与显示器的RGB输出叫板的了。在流畅度方面，个人感觉是在我的PC上运行效果反而不如Xbox好，PC在一些子弹比较多的场面中有明显的停顿感，而Xbox的Kawa-X则非常顺畅（屏幕仍然有大小不合适的问题）。

Vampire Savior 2: The Lord of Vampire [22.9M]

基本上可以说这个游戏已经是Kawa-X所能支持的CPS2 Rom中体积最大的了，而且画面相当的华丽，因此，正适合用来做比较严格的测试Rom。

首先对比一下PC和Xbox版的截图，这个对比印刷出来可能效果不是很明显，但是如果放大到显示器大小就不难看出区别了。虽然Kawa-X传统的屏幕移位现象仍然存在。但这似乎是模拟器在Xbox上运行的一种通病，给人感觉是作者并没有真正的把模拟器放到Xbox上面运行过一样。要不然这么明显的问题，还是应该能够解决的。同样情况还有FBA-X、SnesX，记得用SnesX运行《幽游白书》的时候，竟然还出现了画面解析度超大的情况，这对于固化硬件的Xbox来说确实很让人费解。有点说远了，回到《Vampire Savior 2》，个人感觉，Xbox与PC版在操作感觉上的差距显现出来了。虽然原装Xbox手柄的准确度相当高，但体积过于庞大，不太适合玩格斗游戏。并且作者定义的默认键位在1P方向发“轻P、轻P、前轻K、重P”这样的



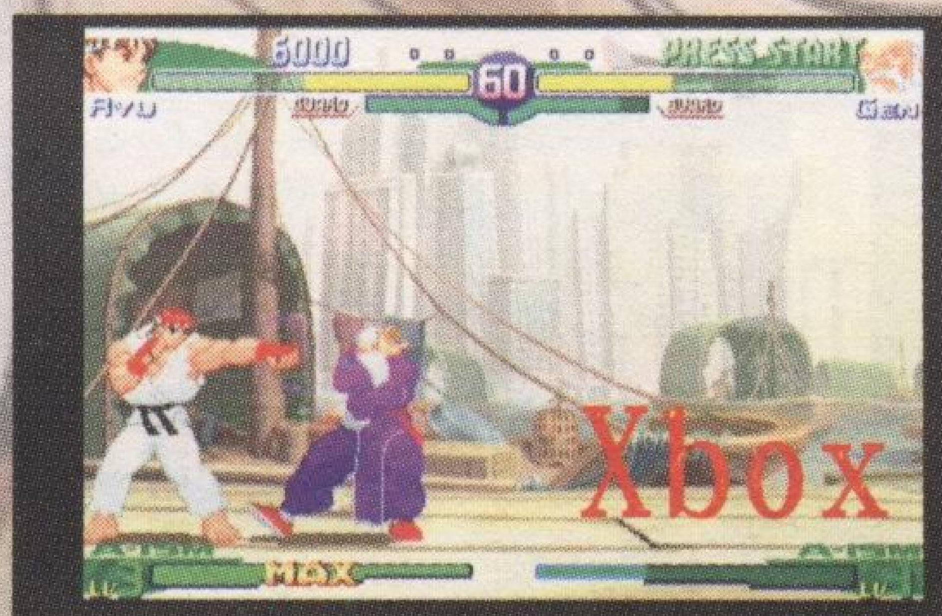


招式还存在相当大的困难。但是音乐和画面的流畅度方面却没有太多的差距，可能还是因为CPS2的游戏并没有能达到Xbox所支持的极限容量。这样，从头到尾的通了一遍之后也没有发现什么断帧的情况。

Street Fighter Zero 3 [22.9M]

既然要测试CPS2的游戏性能，那对于接近CPS2机板性能极限，媲美CPS3机板的格斗游戏《少年街霸3》就一定得试试看。与《恶魔战士2》比起来，容量虽然在同一级别，但是画面中的精灵数量明显要多得多，就单说冲击波撞击到敌人溅出水花一样光波的效果就让人相当的惊异了。





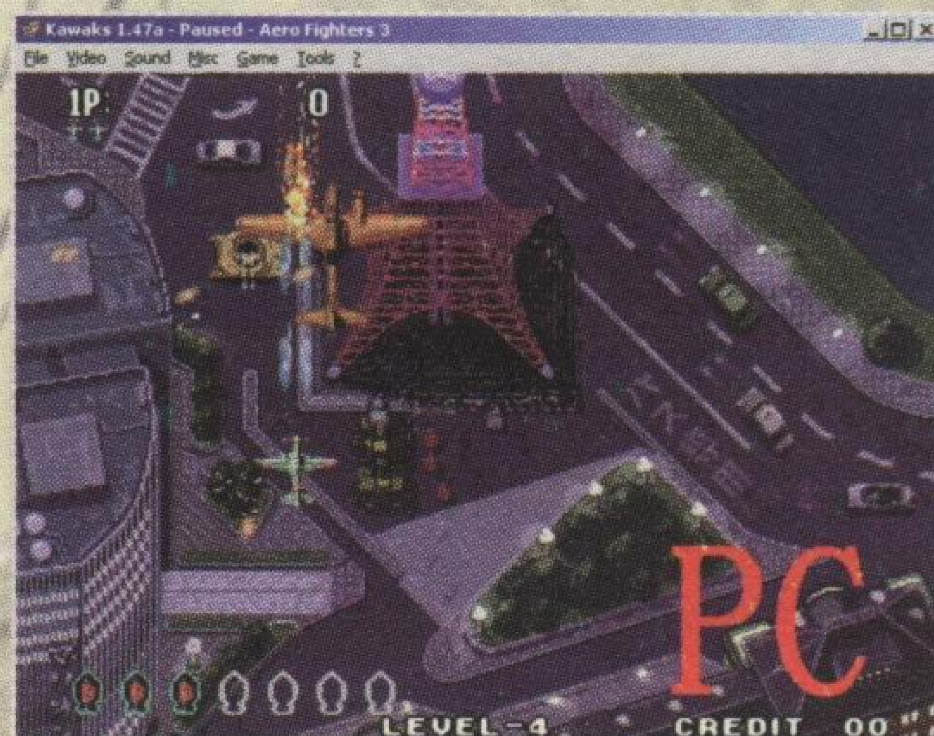
读取速度上同《恶魔战士2》一样，并没有明显感觉出比PC慢多少，对于游戏本身来说，反而感觉动作更柔和了些。经过测试这个Rom我得出一个结论，如果在游戏容量方面不会给Xbox造成什么困扰的话，那Xbox模拟的效果基本和PC等同，特定的一些游戏效果还更流畅些。

NeoGeo机板:

Aero Fighters 3 [8.91M]

Snk的NeoGeo机板比起CPS2来说最大的特点就是Rom的容量可以做得很大，而且Snk游戏相比较Capcom游戏来说在节奏上要快一些，因此运算量方面自然比CPS2机板提出的要求更高。个人的感觉是，自从NeorageX失踪之后，在模拟器的速度优化方面，几个能支持NeoGeo机板的模拟器表现都不是很理想。为了谨慎起见，我先选了一个小型的Rom试试看。

运行这个游戏Rom感觉速度上比





PC机稍微快了一点，因此飞机也更难控制了。因为不清楚街机的手感如何，因此很难断定哪个速度是正确的。画面方面，由于NeoGeo的游戏普遍比较暗，所以看起来显得差别不大。读取速度方面，没看出什么差别，毕竟还是可以完全装载的游戏嘛。当然，屏幕方面还是一如既往地歪着，不知道是不是由电视机的输出部分造成的。但是在下总是认为这些游戏本来就是按照电视标准来做的，应该在电视机上面运行效果最好才对啊，可能下个版本的Kawa-X会有提高吧。

Art of Fighting 3 [16.3M]

这个游戏的人物是目前我见过的Snk所有游戏中做得最大个的了，这应该需要很强的2D运算能力，因为人物越大贴图就越要清晰，越需要2D计算能力强。不知道这个游戏运行起来会不会吃力。





画面方面看来，这个游戏是目前最满意的了，虽然在普通电视4：3画面的时候有点出屏幕，但是看起来感觉与街机已经很近似了。读盘速度方面也没有什么问题。

The King of Fighters '98 [38.6M]

向着极限挑战，KOF的Rom容量方面《KOF98》已经相当大了，拿来试试读取时间是个不错的选择。接近40M的容量，如果解压之后，一定超出Xbox的64M内存本身，不知道效果会是什么样子。



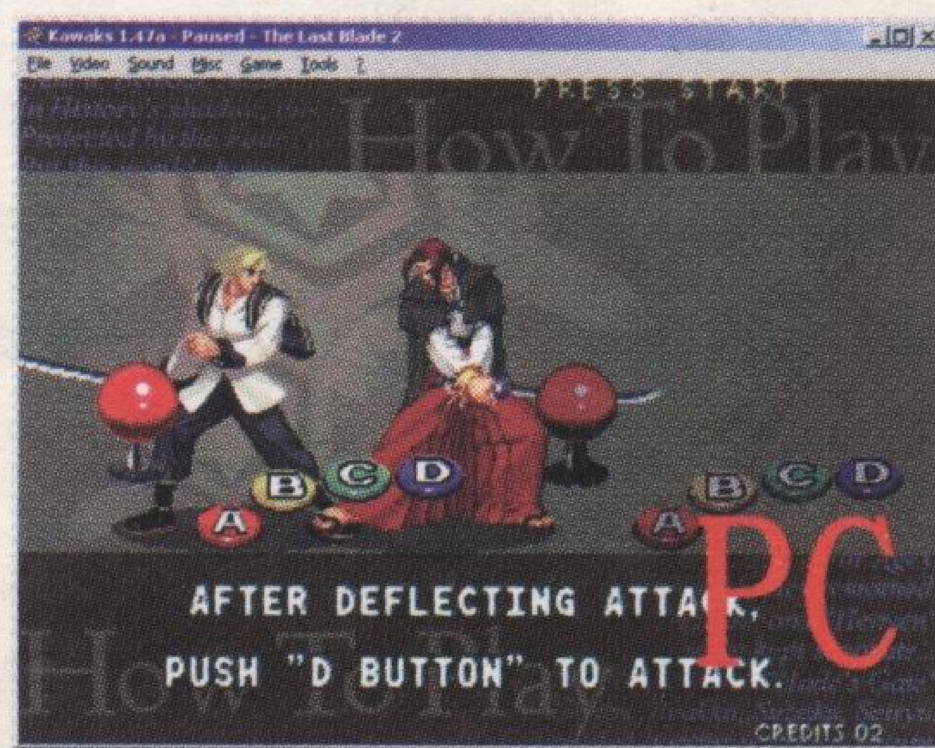


结果和我想象的一样，Xbox那64M内存的瓶颈开始显露，读取时间明显比PC的要长一些。可是奇怪的是，除了刚进入游戏的时候感觉到有轻微的断断续续外，之后玩起来就很流畅了。声音方面也没有什么停顿，没有出现任何问题。难道是Xbox也能用硬盘虚拟内存？这……恐怕只有微软知道（据说Xbox的操作系统是Windows2000的一个修改版）。

The Last Blade 2 [30.9M]

看样子《KOF98》的读取已经给Xbox造成一定的困扰了，为了测试Xbox到底能把多大的Rom一次装入内存，我选了一个稍微小一些的Rom《月华剑士2》试验一下。

由于读取时间加上运行后也存在停顿，这表明《月华2》也是超出Xbox所能承受容量的一个游戏。那么，根据前面几个游戏的测试，不难推断出，实际上Xbox能够完全一次读取到内存的游戏，基本上都是压缩后20M左右包的那种。而游戏速度方面，只有能读取出来，好像就不会有什么问题，都能正常运行（之所以没有对比PC是因为PC本身的内存能够完全装载这些Rom）。





后记

经过一番折腾，各位大概也对Xbox版Kawa-X与Windows版Kawaks的区别有所了解了吧，如果还没弄明白也不要紧，可以亲自上手试试，实践中学习或许才是最好的方法。另外，声音方面我没有进行什么对比，因为PC上的一般档次声卡在各个方面都是无法超越Xbox的声卡输出能力的。所以，基本上所有的游戏听起来，Xbox上面声音效果都更宏大一些。但相信，Sblive以下档次的东西出来的声音都绝对无法跟Xbox的MPC抗衡，笔者的声卡是帝盟MX300，因为在Win2000下没有好的驱动，所以不敢拿出来现眼，但是相信输出电路部分，还是跟Sblive档次的卡在伯仲之间。所以，我的结论就是，单从模拟的角度说Kawa-X绝对称的上是个进步，但是就目前情况看，还是不能在画面效果方面和PC的同类模拟器相提并论的。其存在的优势就是在于可以放到超大屏幕获得更爽快的感受和更好的声音输出质量。

深入浅出解析汉化工具tpl



其实这篇文章早就写完了，可是硬盘坏了（555……），So，只好重写一遍。在此要感谢NT250同学借我硬盘，作为回报决定把他的NGC借给他玩一个月（NT250：5～，我终于能玩到我的NGC了）。另外，由于本人仍处于初学阶段，所以有不足的地方请大家见谅。

注意事项

先说说一些个人觉得很重要的东西，第一个问题就是：汉化需要什么？其实答案很简单，就是——Rom，而且记住一定要找个GoodRom，如果等汉化完了才发现Rom本身有问题，就白忙一场了。还有就是在选Emu时尽量选支持及时存档的，否则会有不少时间浪费在读档上（比如WSC就建议用Oswan，而不建议用WSCamp，虽然后者好使且兼容性强，但前者支持及时存档）。而且最好用日文版，一般来说，英文版只有26＊2个字母，加上一些标点符号也不过100个，中文一般而言不可能少于100个（某些ACT除外），于是必须扩容。而且英文版有时会把一些常用词（如What、Some之类）用一个或双字表示，比如码表前52个是这样：01＝A、02＝B……1A＝Z、1B＝a、……34＝z（注意是16进制的），于是就可以用CD＝Waht（即用编程使CD代表17、22、1B、2E），这一切只须在原始程序中加入一行，使游戏在显示文本时遇到CD就以“What”来代替就可以了，这样的Rom在汉化时必须Hack相关部分才行，这显然是我们这种初学者所不懂的。虽说日文的也有可能是这样（如《Oni》的03），不过大多为人名，十分好办，如アムロ，按照音译直接把这三个字换成阿姆罗就可以了（事实上“《机战》系列”不可以这样，这只是举个例子，别当真了），而英文的似乎不行，总不能S变成石、u变成角、r变成亻、e变成言，如果这样Sure就成了“石角亻言”……（这就是传说中中文的最新输入法“白勺　石角走召　弓虽”输入法……），所以还是选日文的吧。当然如果是某个懒公司的Rom，那就不一定了，比如Capcom的《Rockman Zero》，日文和英文版字库一模一样，好像“《EXE》系列”也是这样，这样汉化难度就基本与日文版一样了。

选好了Rom和模拟器后，还要准备相应的工具。还有就是最好会点编程（主要是操作文件方面），否则遇到某些BTRom的导入导出就只能纯手工了，也是会累死人的（绝对的，文本少的例外，建议初学者学VB，这个最简单，不过忘的也快，才一个学期就全忘光了……）。

工具选择方面，一定要有的有tpl、Relative Search（或增强差值搜索器）和UltraEdit（或WinHex），这几个个人感觉是最好用的。而导出导入程序最好自己做，较好使的是Script-e和Script-i，下面来重点说说tpl的进阶使用。

先说说ARC方面，别以为我发烧了，因为早期的ARC游戏有相当一部分可用tpl看到（包括现在的NGO）。当然是选GameBoy[2BPP]格式（以下简称GB）就可以了，有的需用Monochrome[1BPP]格式（以下简称M），或SNES[4BPP]格式（简称4B）来看，而且基本是2：1：2的概率，印象中Nintendo、Konami的一部分游戏就可以。还有就是汉化ARC的难度很大，因为ARC讲究的是图层，甚至每个图层的字库都不一样，建议象我这样的初学者不要尝试。我曾尝试过，但由于不懂相关的东西，只找到了片头的Insert Coin……

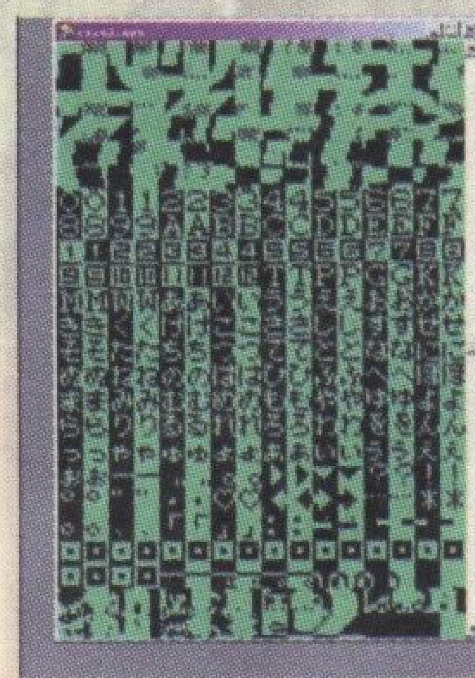
TV游戏机

FC

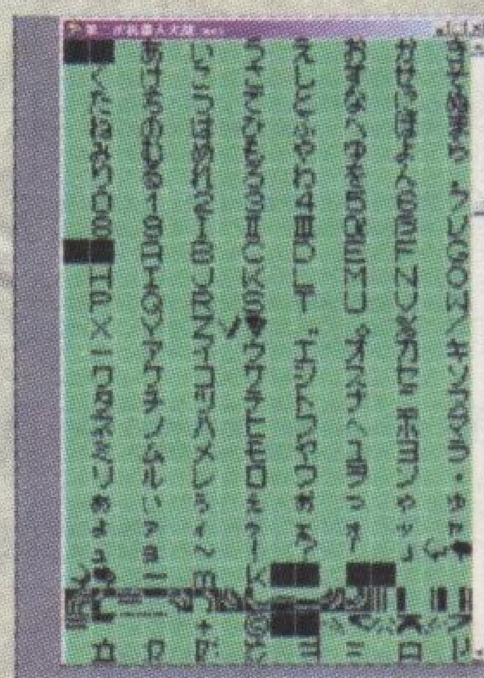
在家用主机里，今年刚停产的主机FC是最适合练手的，一个主要原因就是文本相对少些。不过不要以为很容易，因为FC卡带容量有限，有的字库和文本是压缩过的，而且有很大可能汉化后的汉字数量比原始字库多，这就需要扩容或学习Pinokio和Gbxuanyun用Emu＋Rom来做了。另外，有的Rom如果直接用汉字替换，字会太小而看不清，这里就只有向tpu学习了。对于tpl，直接用NES[2BPP]格式（简称FC）看大多数都可以，如图，用M格式看也十分清楚，而用GB格式就惨了点。



▲M格式



▲GB格式



▲这只是个试验品

SFC



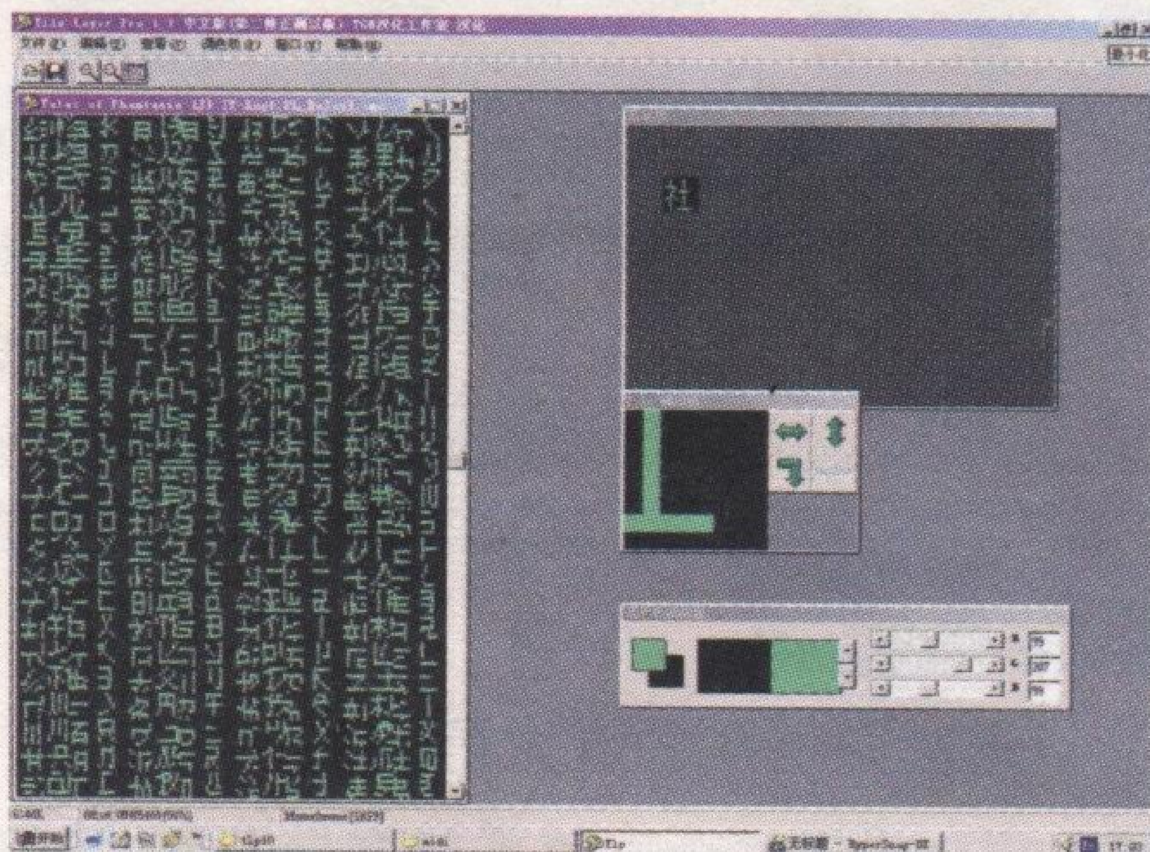
对于SFC，这个机种文字类较多，直接用tpl打开*.smc的就行了，不过大多数都看不见。这个机种文本字库压缩现象也很严重，不过有的是由于格式问题不可见，只要选用GB格式就可以了（大多数都应用GB格式来看）。而且一般来说，只要用4B格式能见到的用GB格式、FC格式都可见到，而且一般比4B格式清晰。如图，这个是SF48001的英化版本，这里就可以看出来了吧；

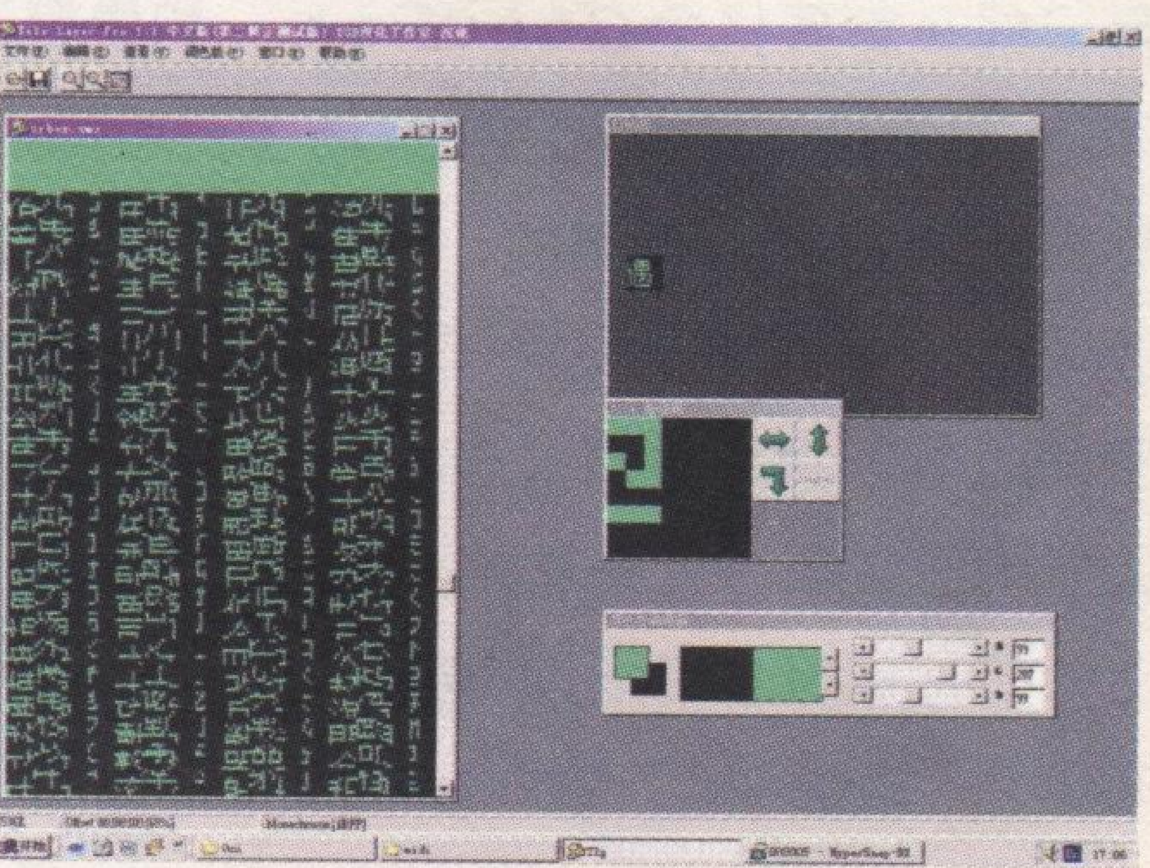
而这个Sf32027是《Oni》，这个也很明显只能用GB看。

让人汉化起来头疼的作品《SRWEX》也是这样。除了这三种格式外M格



式也是很好的，只要相邻四个按照左上、左下、右上、右下的顺序一拼就可以了，而《ONI》的就不行。





同时我发现看SFC Rom时可以用另一个软件打开，这个软件执行文件叫SV，也是个精灵编辑器。它最方便的是直接用GB格式来查看*.smc，可以省得按“1”键来切换格式（另提一句，“=”、“-”键是用于位移的，这点自己试试就知道了）。

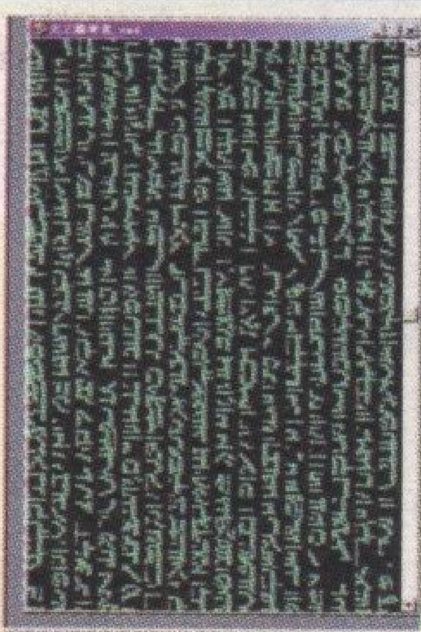


上图是SF48001和《Oni》的，共有黑、红、蓝三种颜色还不错。

MD

MD这个机种格式可以说很奇怪，我从来没有用tpl的Genesis[4BPP]格式（称为Gen）看见过字库。只有用M格式才行（看见后记下地址就可用Gen-SMS导出，这个工具是把Genesis Rom中的图象转换成.sms格式，然后可用tpl的SMS[4BPP]格式来修改了），而且M格式看起来还不太清楚。再比如《光之继承者》，如果我没猜错的话





这里（47%处）就是字库，可就是看不见，而且拼来拼去似乎只能拼出少量的平假、片假名，大部分拼出来都是韩文？！

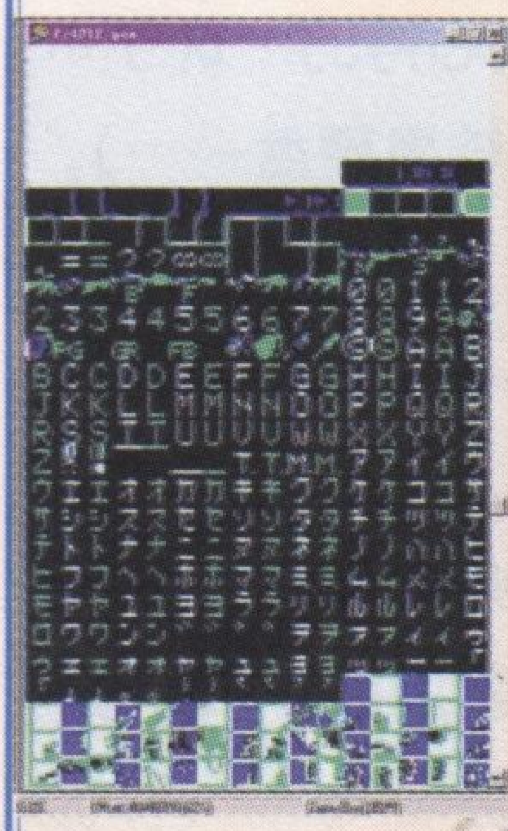
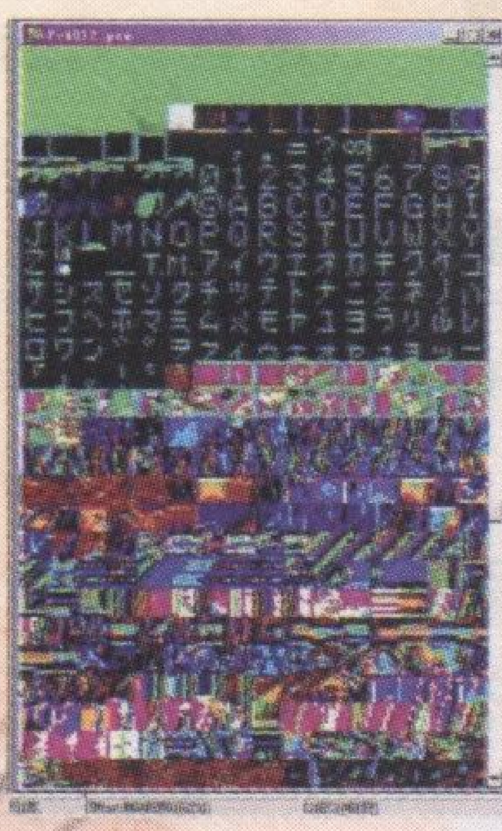
而且就算可见也不一定就能看得清楚，这个内藤宽监制的超难A RPG就是例子，虽然可见但是不很清楚，这里要佩服一下D商，据说他们汉化了这个游戏。由此可见想凭tpl直接看到大部分MD的字库是没太大希望的，或许这就是这个机种很少有人顾及的原因之一吧。



PCE

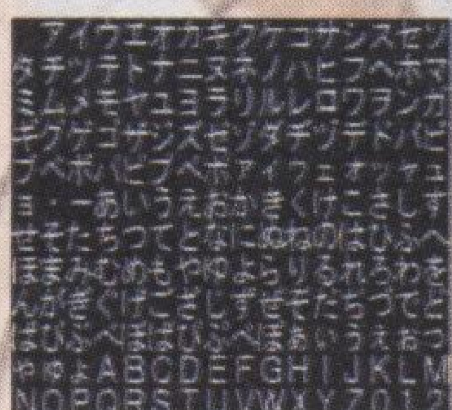
说到PCE，其实这个机种除去光盘游戏，其余的汉化难度是介于SFC和FC之间的，只不过由于大家很少有玩的，所以似乎还没有人汉化。其实GB格式和4B格式都可以很清楚见到好些Rom的字库，下面就是随机抽取的例子（共随机找了4个，其中一个不可见，还有一个不太清楚，虽能分辨得出来每个字，但列不出来）。

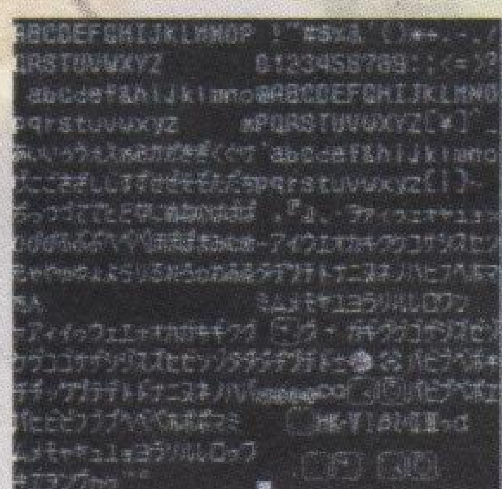
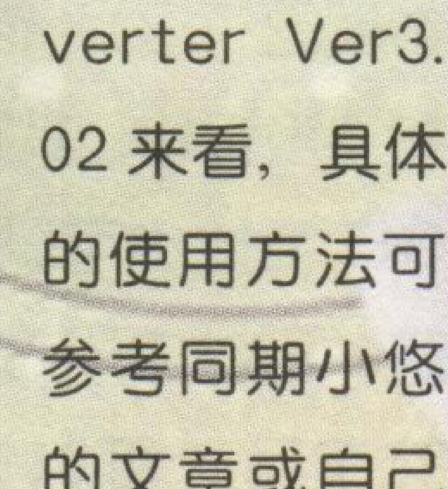


N64

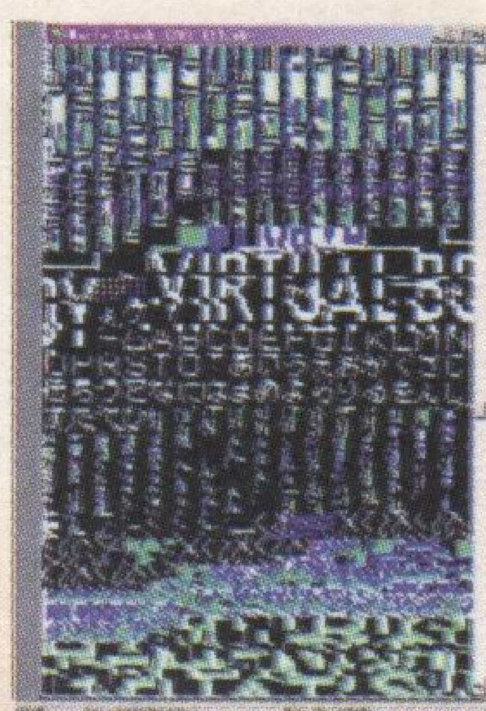
卡带机中的N64不可用tpl看到，至少到现在我没成功过，不过不排除眼镜公司的作品（原因后述）。而其他我能想到的家用主机（没电视之类显示载体就玩不了的）似乎就是光盘类了，其中模拟器发展最好的是PS，而这个机种的汉化前辈Shikeyu也在《模游》上连载了相关汉化知识，我可不敢班门弄斧。不过我倒是发现了另一个方法可见字库，就是用《模游》第七期附送的PSX Multi Converter Ver3.02来看，具体的使用方法可参考同期小悠的文章或自己试，许多自带字库（即不是用BIOS的）的用位图那项就可见到了，然后就可以导出，再编辑，最后想办法转换为Tim格式再导入就成了（其实很难的说），下面就是《DOA》的全部和《SRW α》的部分字库，均是用这个软件导出的。而其他的以CDRom驱动的也同理，只要有相应的看图工具即可（不过其他的机种很不完善的说）。



VB

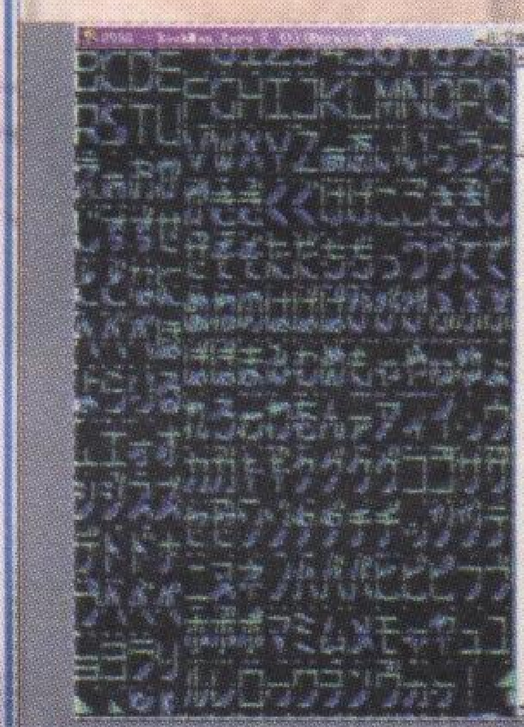
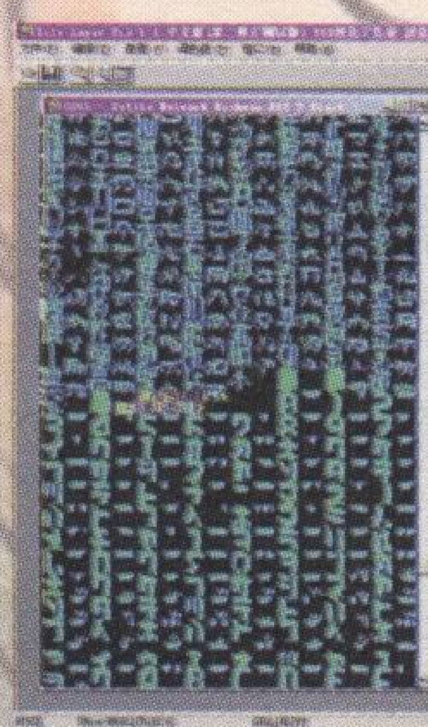
接下来说说我至今没见过的主机，横井军平的VB。我试了许多格式都不成立，只有VirtualBoy［2BPP］格式可见，而且还看不全，看来这个还真的很超前啊。

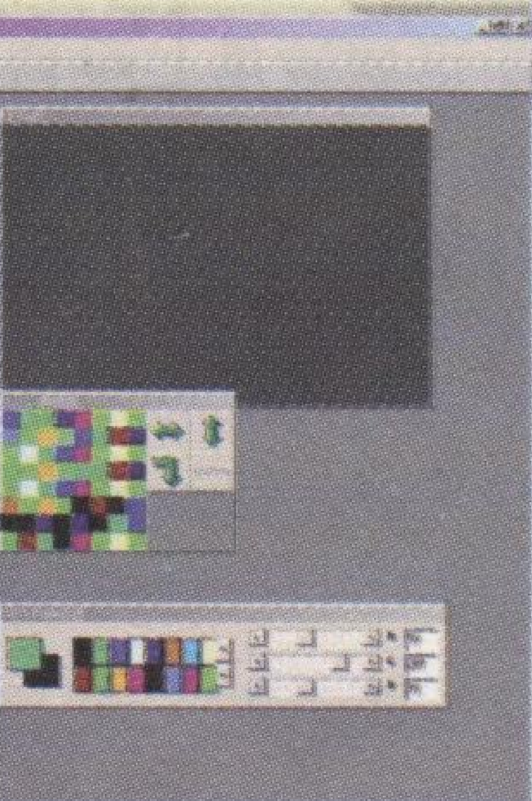
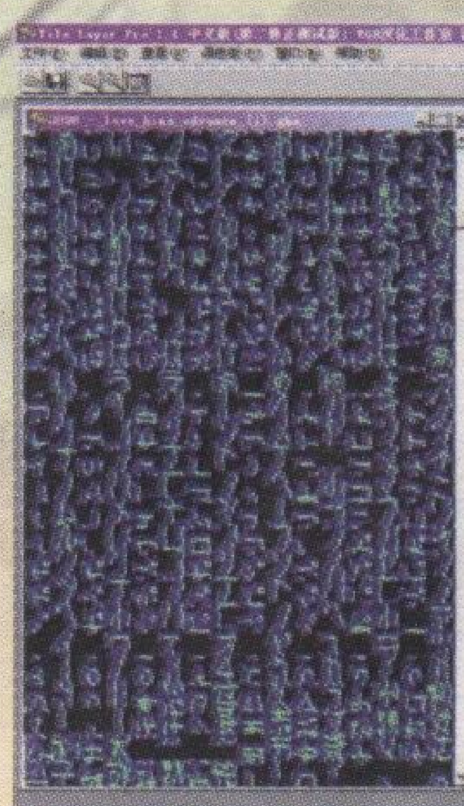
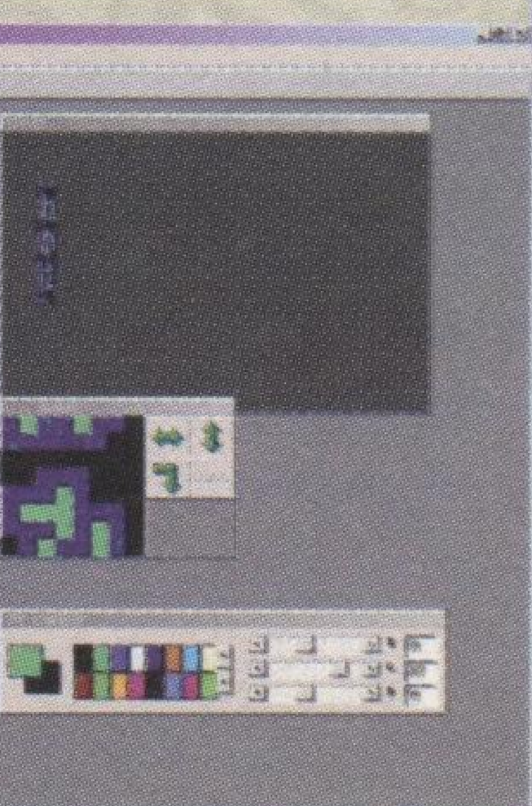



掌机系列

GBA

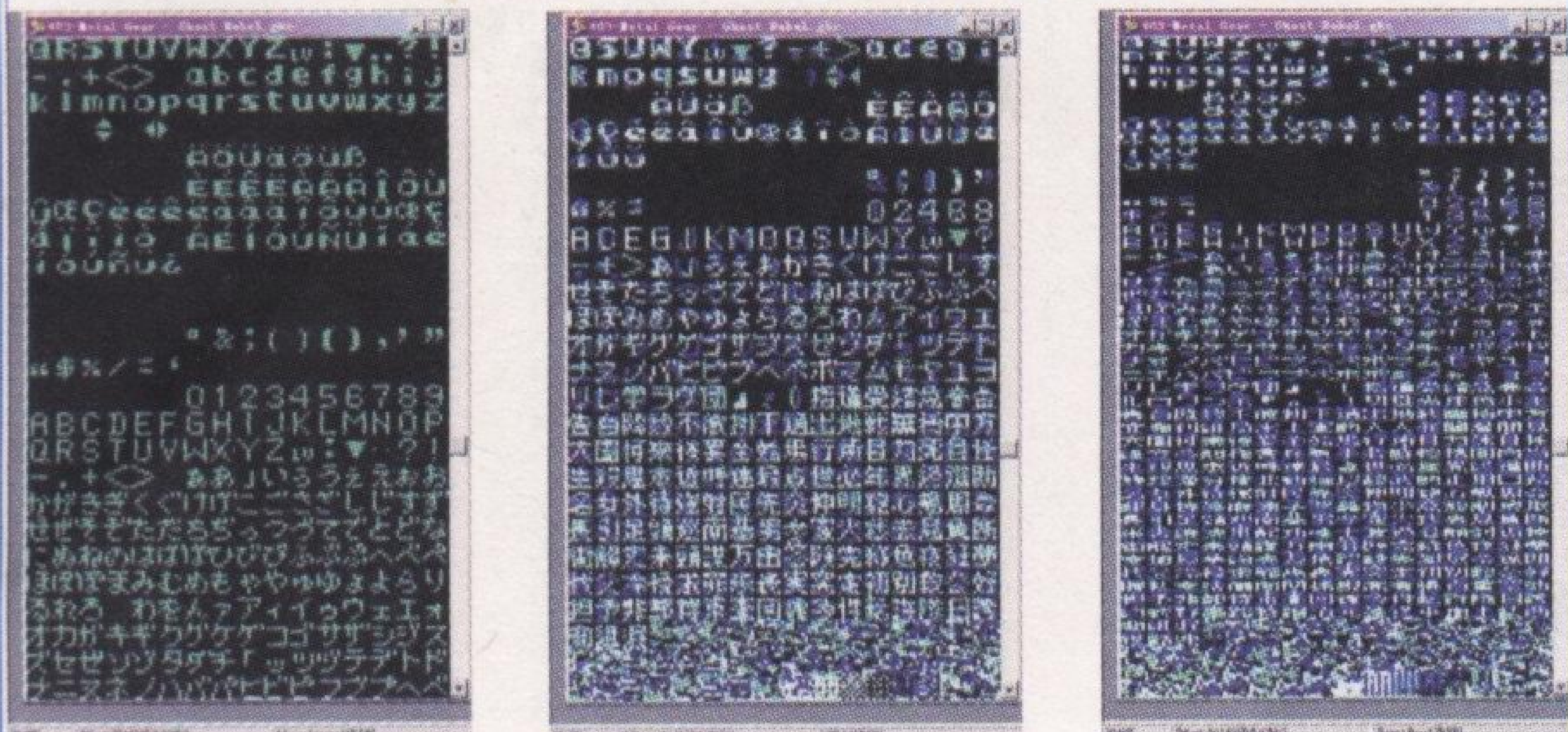
总结了需要TV的游戏机，下面来看看掌机。先说说GBA，显而易见，只有GBA[4BPP]格式可见（Gba格式是唯一一个"1"键按不出来的格式，只能通过菜单选择才可用，当然若是*.gba的就不用了，tpl会自己用这种格式打开的），而且许多Rom字库是不能用tpl见到的，只能说这是软件作者暂时还没有完全分析透GBA的格式，即便如此这也已经是最好的了。其他比较有印象的就是TilEd了，还有一个日本人开发的yy-chr其实不算很好。还有就是即使用tpl看到了有时也需要拼一拼才能看清楚，如图的《Love Hina》和《Rockman EXE3》。

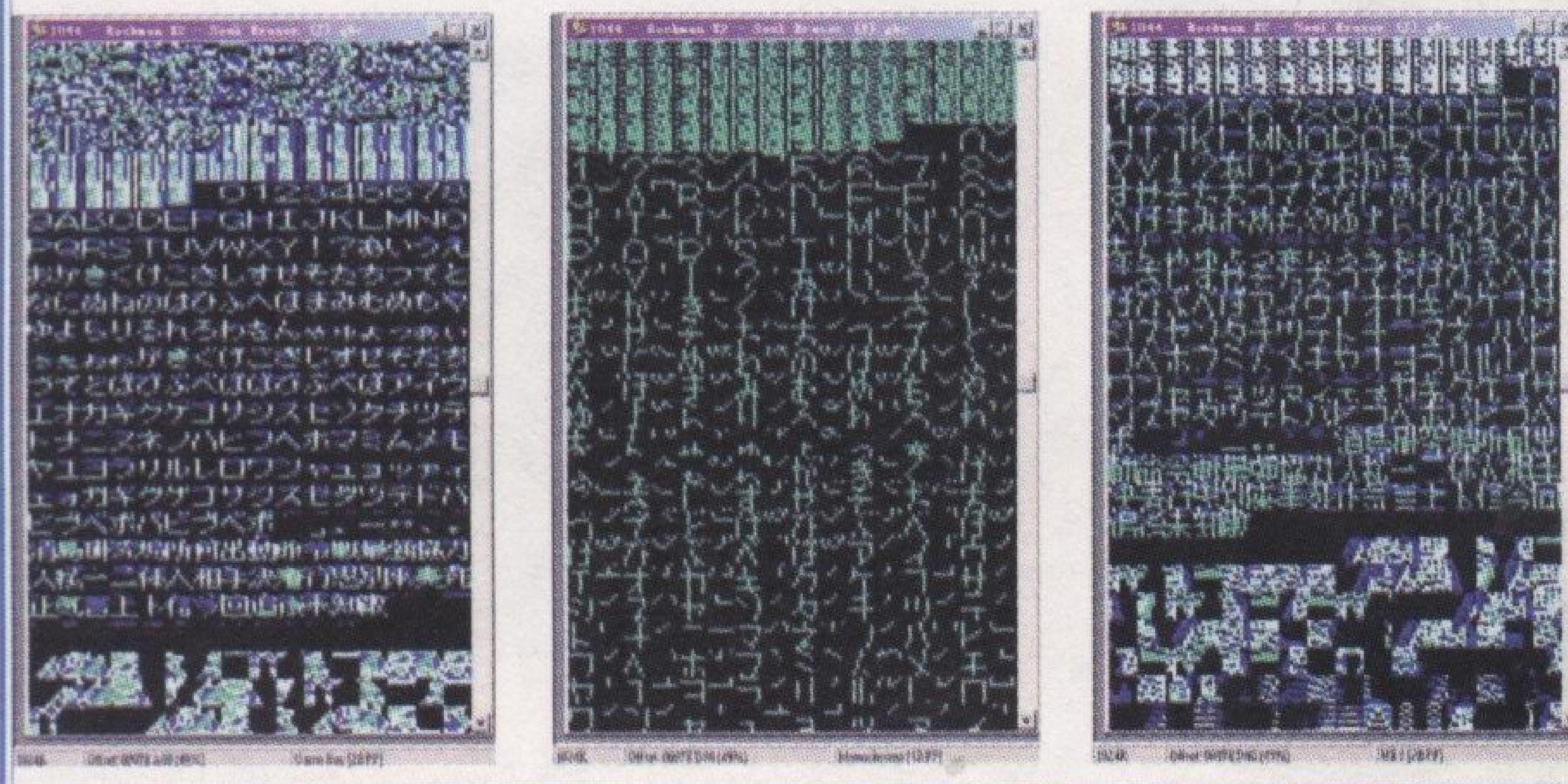





GB

GBA的前代机种GB也是十分适合练手的，但同样



要注意FC上的两个问题，尤其是字体大小问题，否则汉化完之后发现原始尺寸都看不见字就不太好了，一般来说清晰度是M格式>NES格式>GB格式。真的很令人费解，似乎tpl对每个主机格式都必须用其他格式才能看清（GBA例外），如图是《合金装备》和《RockmanX2》的实例。

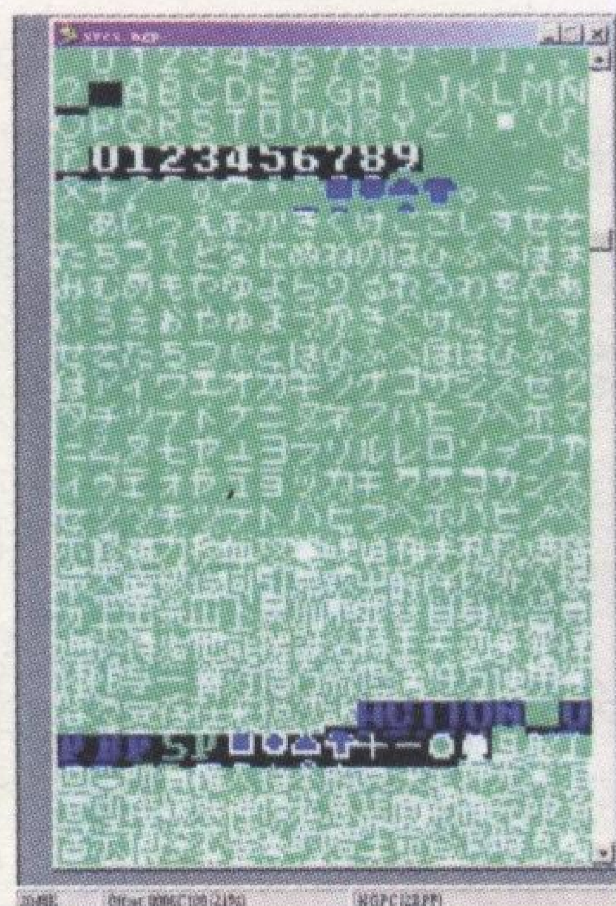


GG

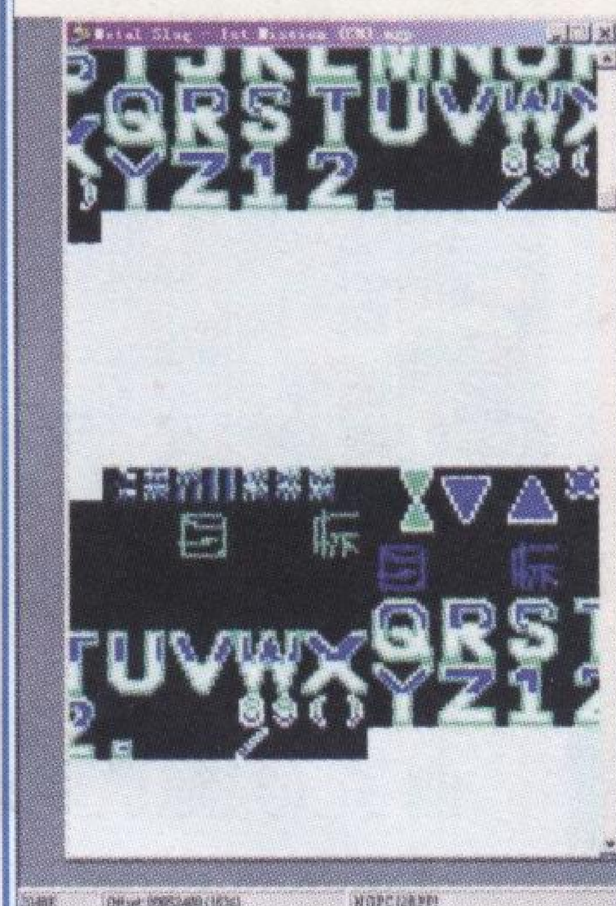


SEGA公司的GG好像是个例外（看来是我错说tpl了），由于这块硬盘上没有任何GG游戏，所以例子就选用第十期送的“《光明》系列”，由图可见，SMS[4BPP]格式可以见到，GB格式也可以，就是不清楚而已。不过印象中GG字库一般都是按日文正常顺序的，所以见到见不到其实没什么关系。而且GG难度基本与GB持平，好游戏也很多，象《梦幻之星》游戏性就很强（NT250友情客串：别理他，他就知道《梦幻之星》……）。

NGP

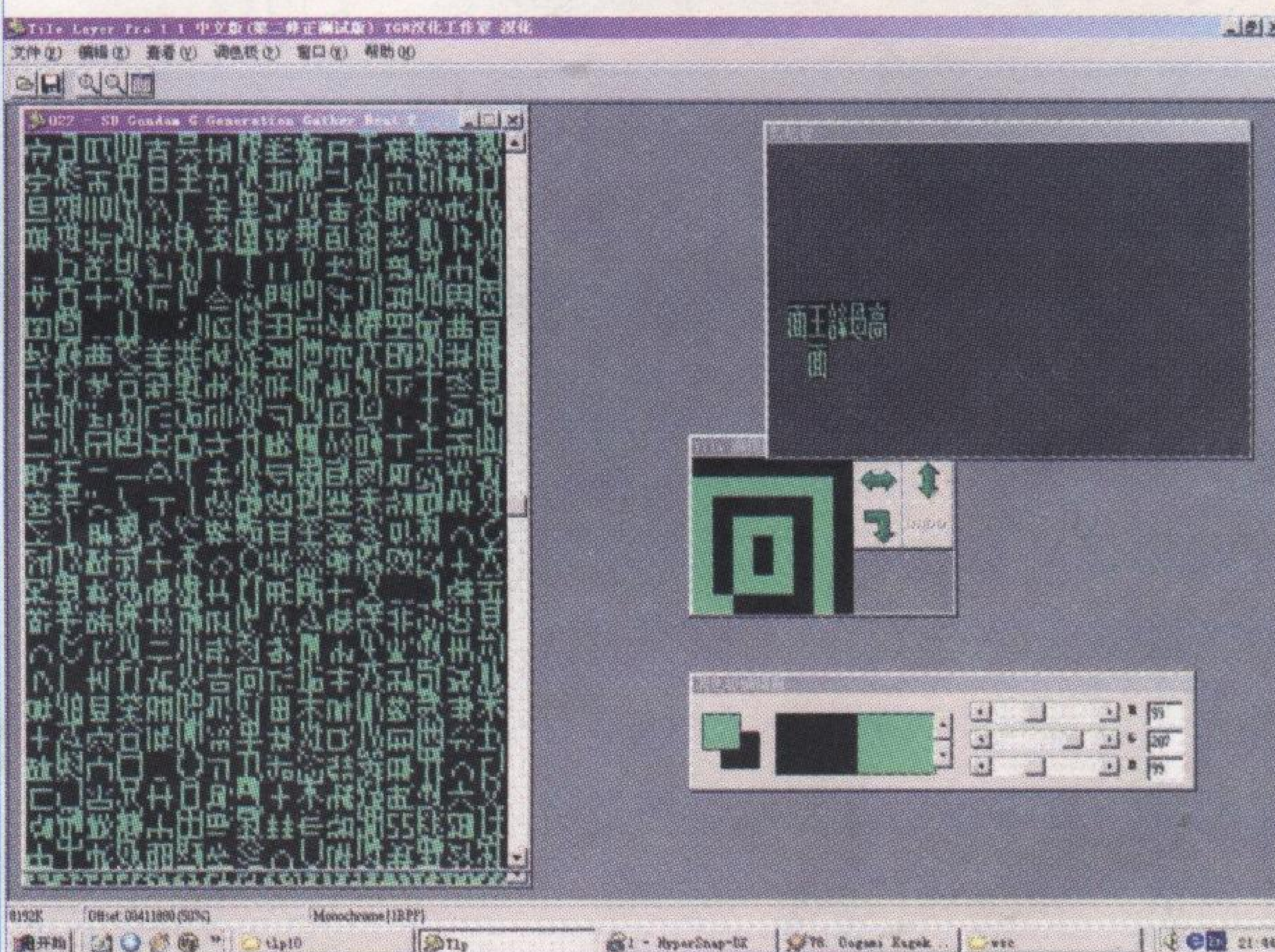


NGP似乎也是个例外，用其他格式根本见不到字库，只有用NGPC[2BPP]格式才行，而例子中第一个就是霍乱汉化的《Metal Slug》，第二个是我最喜欢的《Snk vs Capcom卡片战斗》（本想写写游戏心得的，玩了40多个小时了，结果硬盘……）。

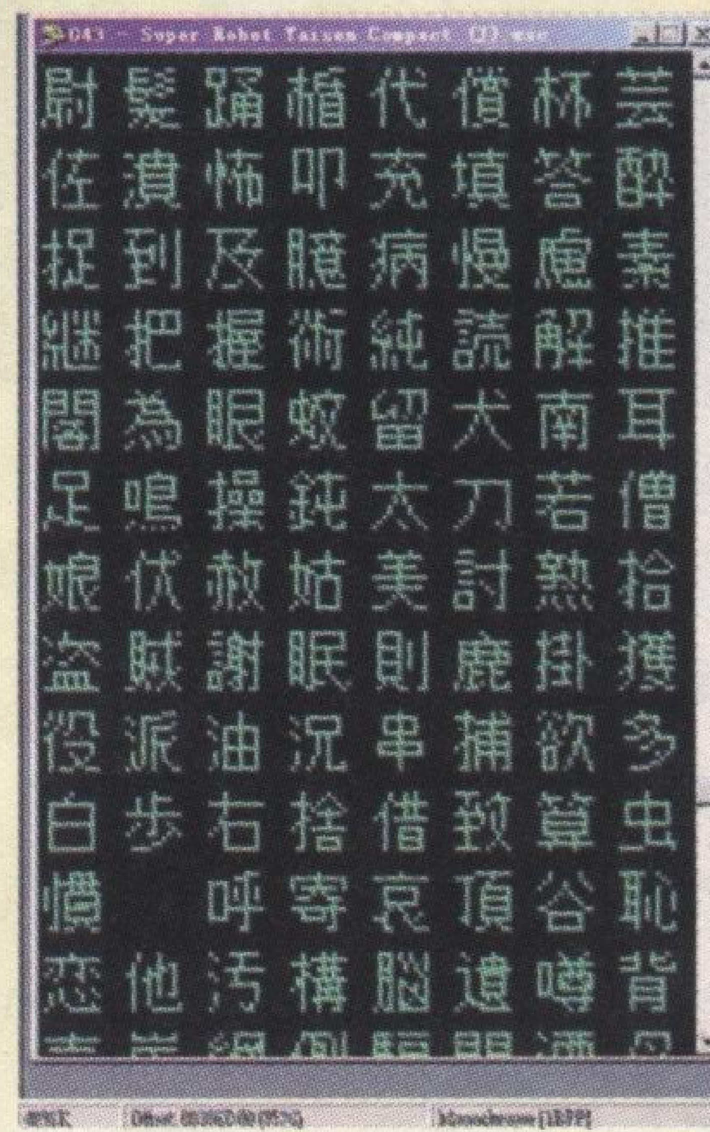


WSC

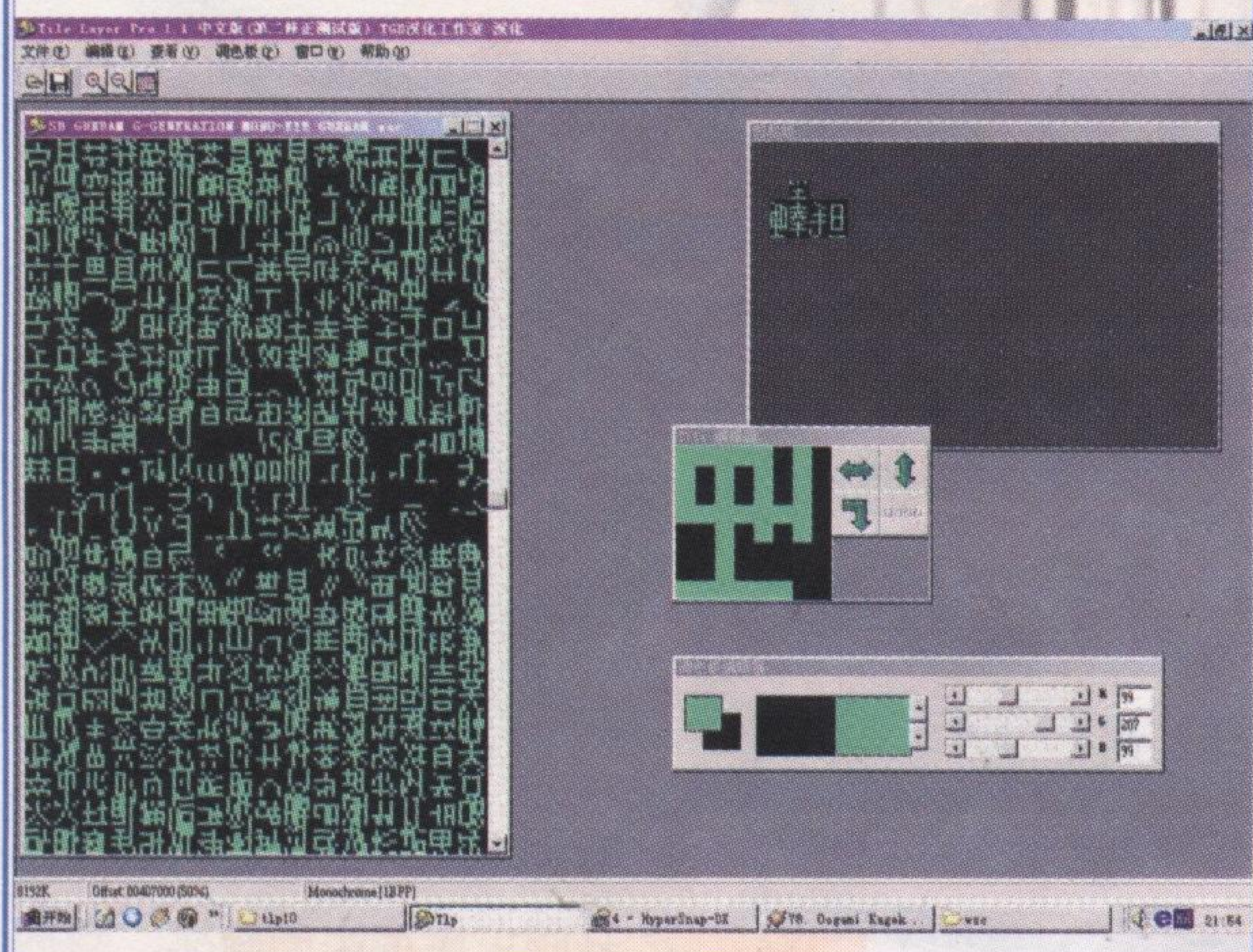
关于WSC，用《Gundam》和《机战》这系列的来试验。我“惊喜”发现，用M格式只须拼拼就可以看到



两个“《SD Gundam》系列”的字库了（不过竟然是左右反的……），而《SRW Compact》竟然可以直接看。如果没记错，其实用NES或GB格式也可以但不是很清楚。不过由于这是眼镜公司的作品，可以说没有普遍性，BANDAI也是，这两个JS公司在字库处理上有惊人的相似（当然是与其他公司相比），因为不论在哪个机种上他们的字库都是最容易见到的，这点从《机战》中体现最深，其余的象SFC



上的《Oni》就是，制作公司从不在字库上下文章，所以WSC是否可用tpl查看大部分字库就成了问题。



GP32

"棒子"的GP32我压根就没打算看，比日文还蚯蚓的文字加上我觉得没有一个值得一玩的游戏还是算了吧。不过个人估计如果可用tpl看的话，基本可确信是M、GB或4B（不太可能是GBA格式）这三个中的一个，具体是不是就请您亲自试了。

总结

最后总结一下（推荐和Emu & 格式）：

ARC：如果是NeoGeo系统用NeoRAGEx，其余用MAME Plus，至于格式请自己试，唯一还要提醒的是注意图层。

FC：VirtuaNes & NES[2BPP]或Monochrome[1BPP]

SFC：Snes9X & GameBoy[2BPP](最好)，Monochrome[1BPP](第二)，SNES[4BPP](很少用)或干脆用SV打开。

MD：Gens & Monochrome[1BPP]

VB：Virtual Boy[2BPP]

PCE：MagicEngine & GameBoy[2BPP]或SNES[4BPP]

GBA：VisualBoyAdvance & GBA[4BPP]

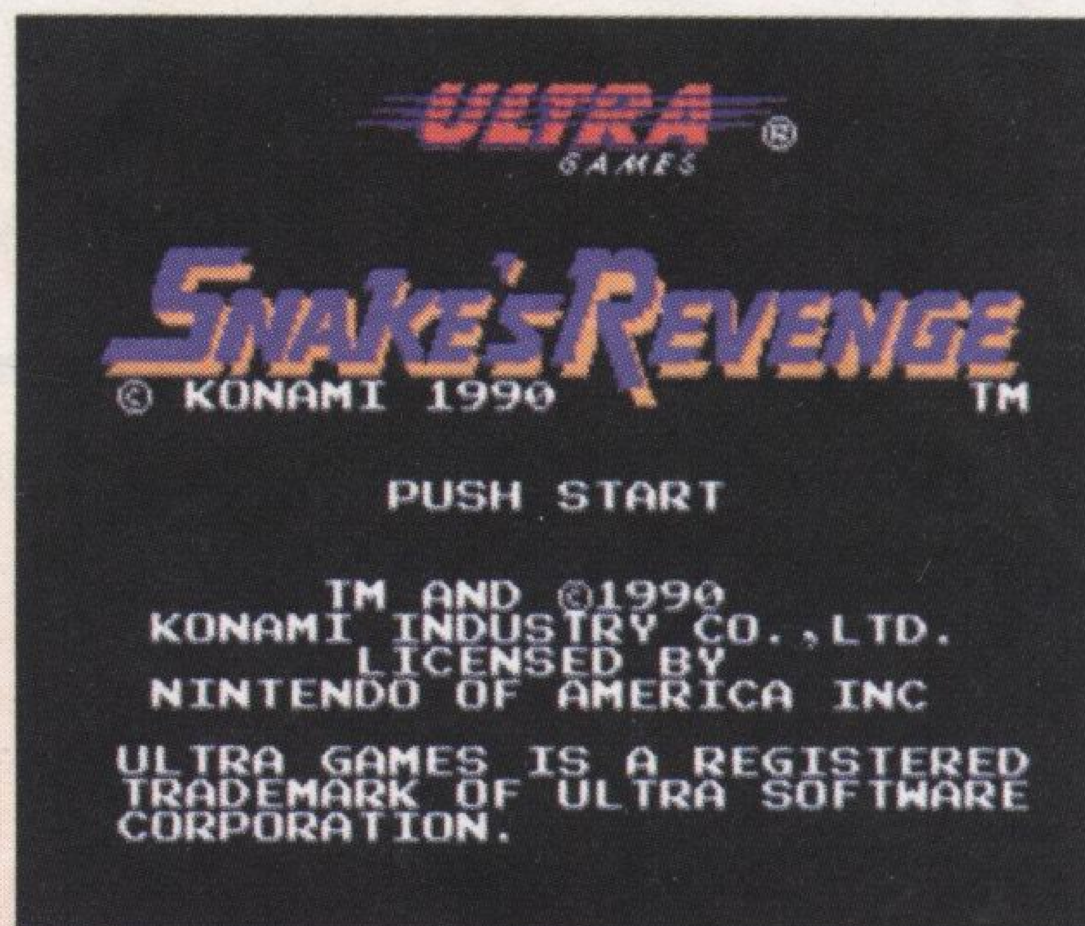
GB：VisualBoyAdvance & Monochrome[1BPP](最好)，NES[2BPP](第二)，GameBoy[2BPP](很少用)

Ngp：个人较喜欢Ngpocket，NeoPop也很好 & NGPC[2BPP]

GG：SMS Plus & SMS[4BPP]或GameBoy[2BPP]

WSC：Oswan & Monochrome[1BPP](？有待进一步检测)

还有要记住并不是所有的Rom都可见，这是其中有软件的问题，但更多的是由于原程序员的BT造成的。建议初学者先研究可用tpl看到的，等Level Up之后再试其他的，当然这只是个人建议而已。





对于初学者，我建议从FC的ACT练起（不要去尝试剧情深奥或有系列的游戏，如《MetalGear》、《Rockman》之类），然后再尝试GBA或SFC的ACT，等比较熟练后再找两大JS公司，以及那种游戏公司本身并不是很在行的游戏Rom（如Capcom和Taito的RPG，因为这样的Rom一般格式比较简单，适于练手）。

至此我认为这些已经够象我这样初学者或中级者用了，同时附上我很早以前导出《Oni》的笔记，这个对真初学者有用，估计看完一遍后就可以自己试着作了。还有就是有一点不得不说，汉化界人士都是凭借着对游戏的热爱才无私地义务汉化游戏的，所以大家不要老是有"某某游戏为什么不汉化，为什么某某游戏汉化了这么久还不完成"之类的抱怨。他们能放弃自己的业余生活来为大家带来舒服的游戏氛围，这一点就应该值得我们对他们致以崇高的敬意！在这里，我谨代表我自己和喜欢TVGame而又不懂日文的人向所有汉化工作者致谢，太感谢你们了！



责任编辑：Cotolo email:cotolo@comicer.net
图／文：Paqili

掌机展望



《新约圣剑传说》



游戏类型：A·RPG
发售日：2003年8月29日
定价：普通版5800日元，GBASP捆绑版8300日元，限定版7800日元。

Square预定于今年年底8月29日在GBA上发售的人气A RPG大作《新约圣剑传说》。游戏中，玩家可以自男女两名背景能力各不相同的主角中选择其一来进行游戏。其中男主角为一名在斗技场中与怪物进行战斗的剑士，通过每天与怪物的生死决斗来磨练一己之剑技；而女主角则是由于拥有特别力量而遭到邪教徒迫害的“玛那一族”少女，她为了认识这宽广的世界而出发展开旅行。游戏剧情主要是在一代的故事基础上制作而成，不过在GBA版中将追加许多新要素，例如玩家在游戏中可以操作NPC。此外，在三代或《玛那传说》中登场的角色比如可爱的仙人掌君也都会在游戏中登场，本作的武器和防具种类都非常丰富，地图上埋下仙人掌种子就会长出来“仙人掌屋”，仙人掌君会在此出现并且可以对武器进行强化。而且本作也将对应GBA的通信缆线，让玩家可以与朋友一起同乐。



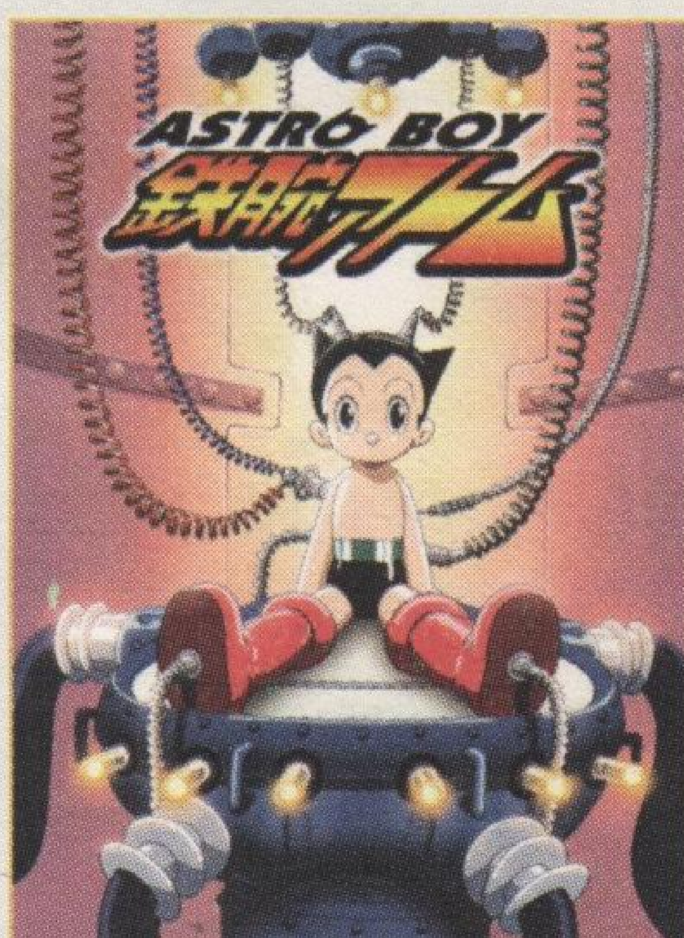
除了原来预定推出的普通版及玛瑙蓝GBASP捆绑版以外，现在Square又宣布，将推出限定版“DeluxePack”以回馈对该游戏支持的玩家。该限定版为Square Enix与Enterbrain、明响社等公司共同企画推出的商品，同捆内容则是采用在周刊《FAMI通》中让玩家投票选出的人气商品，内容包括《新约圣剑传说》游戏软件、“电动仙人掌君吉祥物玩具”（可用太阳能电池左右摇动）一个、仙人掌君秘密月历（一年份六张）以及指套玩具（40mm X 50mm X 38mm）等，有兴趣的玩家千万不要错过！





《铁臂阿童木》

游戏类型：ACT 发售日：2003年冬 定价：4980日元



由著名漫画家手 治虫众多作品中世界闻名的动画《铁臂阿童木》制作的GBA同名游戏。一个有着探照灯般的大眼睛，黑色尖头盔，能够四处飞翔的机器人；一个有着激光指套，黑色短裤里揣着冲锋枪，红色靴子里能够喷射出火箭般动力的极受欢迎的卡通人物——这就是铁臂阿童木。他无所不能、心地善良、四处伸张正义。阿童木和米老鼠一样，是家喻户晓的卡通形象。









由于漫画中阿童木的出生日是 2003 年 4 月 7 日（应该是出厂吧），所以今年也就是阿童木的出生年啦。日本方面的纪念活动在不断炒作，全新制作的《铁臂阿童木》动画长片目前正在日本热播，而漫画新作《铁臂阿童木 2003》也正在连载中，因此这个游戏的发售也算是纪念活动之一吧！游戏中有着都市战、空战等各种各样的舞台，阿童木除了拳脚攻击外，还有他的必杀技“手臂加农炮”等，战斗画面十分华丽，攻击敌人时有华丽的闪光效果，而且 Q 感十足，十万匹马力的阿童木演绎这一十万匹马力的作品，大家又怎能不玩呢？

《龙珠 Z　对决》

类型：FTG　发售日：2003 年 10 月 15 日　定价：未定







本作由之前制作 GBA《龙珠 Z：悟空的遗产》的 Webfoot Technologies 负责开发制作，目前已经有相当之高的完成度了。这款游戏中出现的人物和舞台将会横跨《龙珠》的整个系列。游戏还将支持多人对战，可以将两台 GBA 联机分作两组分别与电脑进行对战。游戏 3D 画面效果出众，火爆爽快感十足。

FUNimation Productions 总裁 Gen Fukunaga 称：在《龙珠 Z：武道会》获得巨大成功后，我们非常兴奋能够制作 GBA 上的第一款“龙珠”格斗游戏。Atari 很明白如何将《龙珠 Z》的独有气氛和动作带给 Fans 们，我们希望《龙珠 Z：对决》能够成为又一款《龙珠 Z》经典格斗动作游戏。”GBA 上的 3D 格斗类游戏一直都不尽人意，真希望本作能有所突破啊！







《双截龙 Advance》

类型：ACT　发售日：2003 年 11 月 30 日　定价：未定





《双截龙》GBA 版将於今年11月30日发售，本作是由Atlus Software 开发，将原始街机（1987，Arcade）版移植。在保留着原作风味的同时，又加入了新的舞台、模式、技巧和敌人，这些在原来的横版街机游戏中都是不曾出现过的。在游戏中，可以使用两名原始角色——Billy 和 Jimmy 。

系统方面在原作基础上强化的全新模式，包括两玩家协力模式、VS 模式和单人闯关模式，游戏中还特别准备有一个所谓的“双截龙道场生存模式”，玩家可以在这个模式中无止尽地一直同敌人战斗，以考验玩家自身的极限。另外，当玩家一个人单独玩时，也可以由电脑 AI 来扮演协力、对战的另一名角色，让玩家就算单人玩也可以体验到协力对战的乐趣。

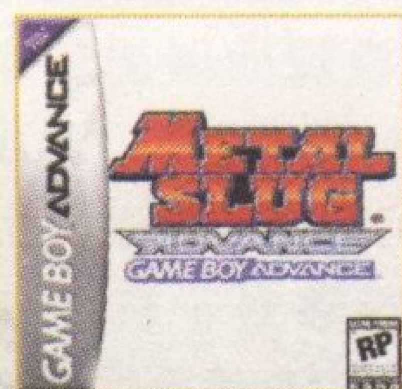






《合金弹头 Advance》

类型：ACT　发售日：2003 年冬季　定价：4800 日元



本来预定 9 月 26 日发售的《合金弹头 Advance》要跳票了，虽然暂定于今年冬季，但具体发售日还不确定，看来大家又要等了！本作将继承街机版的传统，在收录大量武器和新舞台的同时，还将在这款最新作加入系列首度出现的“合金弹头卡片”系统。使用卡片会使任务进行得更有利，玩家们可以利用收集到的卡片改变人物能力、敌人、甚至舞台场景等，因此攻略各关卡也更具战略性，全部卡片多达 100 种以上。





游戏中可选用人物有两位，分别为 Walter 和 Tyra，关卡总共为五个，虽然少了一点，但是要知道每个关卡将会有丰富的分支路线和隐藏要素。总体而言这款游戏在保留街机版原汁原味的同时又根据 GBA 的特点增加了额外要素，是“《合金弹头》系列”系列 Fans 绝对不容错过的作品。



机器人大战D

Rom 名称：1120-Super Robot Taisen D (J)(Independent).zip
存档方式：FLASH
类型：SLG
容量：64M

强力推荐

Cotolo

老牌的人气游戏，发售前网上各大讨论区里无数Fans通宵等待Rom就是明证。拿到游戏后，发现系统进化得更加完善，加入了驾驶员培养系统，驾驶员除了可以用奖励点提升能力外，还可以另外加载技能。另本作还加入了奖励关系统，这也算是这类大众S RPG开始强调战术的举措吧。尽管如此，这款作品对期望GBA“《机战》系列”革新性进步的玩家来说还是会多少感到失望。从《A》到《R》再到《D》，在每次小幅进步下，我们相信终会有由量变到质变的那一天。

微风

无论知名度、期待度都是应该拿满分的游戏，可惜游戏的音乐是照搬前作的，听起来还是有点不舒服的感觉。战斗画面的效果提升了不少，可以说是动感十足啊，相比于以前木头一样的机战好太多了，给人以最深刻印象的是真实系两机体的分身射击和龙虎乱舞，超级系两机体的合体技和真三一万能侠的变身绝招等，不过战斗画面太长玩久了以后还是有些沉闷感。驾驶员道具算是一个突破，让人联想起零式的脑控系统！

Taka

“《机战》系列”发展到今天只要一个小小的新闻发布会，Fans们就会兴奋地四处奔走相告了。驾驭于N多游戏平台的《机战》一直在改进，无论是画面还是机体、角色还是剧情。各动画名作主角结成的“梦幻组合”跨越时空倾力演出是此游戏的最大魅力。《D》秉承《α》的风格，战斗中人物特写魄力满点、战机的攻击无比华丽。虽然此次登场机体中没有我的最爱 – G Gundam，但只要Gundam系机体仍占据主力地位，我就会坚定地将《机战》进行到底！



鬼舞者战略版

Rom 名称：1107-Onimusha Tactics(J)(Eurasia).zip
存档方式：EPROM
类型：SLG
容量：64M

强力推荐

Cotolo

以GBA的机能，移植主流的动作冒险游戏有着相当难度，这就是为什么我们看不到“生化A”或者“MGS”的原因。如果简化操作量和画面表现而增加游戏性，《鬼舞者T》就诞生了。游戏很象另一个系列名作《皇家骑士团》，音乐和画面对于玩惯了SLG的玩家来说有着相当的亲和力。本故事主角王仁丸戴上“鬼之笼手”与幻魔战斗，“一闪”、“吸魂”等原动作游戏要素也继承下来。原“《鬼舞者》系列”的Fans和喜欢SLG的玩家都一定会喜欢这款高素质的游戏。

微风

作为一个《鬼武者》的超级Fans，对这款《鬼舞者战略版》却非常失望，用一句话来概括就是：“继承了某些《鬼舞者》基本元素的《皇家骑士团》仿照版”。游戏系统简单且没有什么难度，与《最终幻想战略版A》自然无法相比，玩久了会感觉单调。当然，这款游戏也有不错的地方，我最欣赏的是里面幻魔石的收集和武器制作，一闪的创意也很符合此系列的风格。总体来说只能算是比较平庸的作品，看来Capcom的强项还是动作方面的游戏。

Taka

《鬼武者》已经成为Capcom除《BioHazard》外最具影响力的又一系列。当大家都在对《鬼武者3》翘首期待的期间，《鬼武者》却出人预料地以SLG形式在GBA舞台上展开了表演。其实像《鬼武者》这种以Cool型与动作为主卖点的游戏，转变为Q版回合指令这种截然不同的类型，除了让人觉得有点“幼稚”外也给人一种凭借品牌效应赚钱的感觉（当然这里不是质疑游戏品质）。很难想象，如果有一天《BioHarzard》也变成了这样的类型，将是一种怎样的状况啊……



幻想传说

Rom 名称：1117-Tales of Phantasia (J)(Eurasia).zip
存档方式：EPROM
类型：ARPG
容量：64M

强力推荐

Cotolo

“《传说》系列”SFC幻想篇的复刻版，充满魄力的战斗画面和精美的音乐以及语音的加入让这部游戏至今还被不少朋友津津乐道。拿到游戏后发现画面效果几乎与原游戏素质相当，语音似乎更清晰了些，而且比SFC版要多。以前大量的对话和战斗特写部分也被保留，简单而亲切的音乐，可爱的Q版人物造型相信都会让老玩家找到久违的感动。掌机版的菜单也增加了不少体贴的设定，例如中断，超快速移动等等，此作实在为“传说迷”们非玩不可的作品。

微风

这款原发布于SFC的《幻想传说》复刻版的表现甚至超越了原作。《幻想传说》的画面在SFC上可说达到了颠峰，而移植在GBA后画面也一如既往的清新，主题曲再次由吉田由香里演唱《梦はおわらない～こぼれ落ちる时の　～》。在小小的GBA上再次聆听这首歌曲自然有无比的感动，具有丰富动作的线性战斗系统和全新的“料理”系统也是玩家津津乐道的地方。虽是复刻版，但这款游戏无论第一次接触“《传说》系列”还是为了怀旧的朋友都是很好的选择。

Taka

超任经典的回归！这一系列的游戏以战斗画面以华丽、流畅而闻名，根据各个同伴的特性合理安排好他们的行动，以达到战斗中轻松获胜的感觉。总体而言，这部《幻想传说》的表现都没有让我们失望，这一方面依靠的是GBA的出色机能，另一方面则是它有着超越原作的容量。在SFC时代对此游戏还没过足瘾的朋友，现在可以拿着GBA在公园里、广场上甚至地铁内延续自己未完的“传说”了。在此，也希望有更多过去的大作能陆续回归GBA！



光明之魂2

Rom名称：1113 - Shining Soul II (J)(Eurasia).zip
存档方式：FLASH
类型：ARPG
容量：128M

强力推荐

Cotolo

世嘉在GBA上的主打游戏作品之一，类似于《Diablo》的游戏类型，前作广为诟病的画面及音乐效果也得到了大幅提升。出城后地图选择画面的精美程度让人想起了“《黄金的太阳》系列”，音乐也加入了不少让人振奋的鼓点效果。尽管大量的单调战斗稍微有些让人疲倦，但丰富的宝物和机关可以抵消这种情绪。本系列独有的多人联机对战模式也是吸引人的卖点。另外，国内一些汉化小组已经决定汉化这款世嘉大作，让更多的游戏迷接触这个优秀的游戏。

微风

我期待已久的大作终于以128M容量的高姿态登场，更多的职业、更庞大的剧情以及更丰富的武器装备。游戏的亮点在于角色的培养和装备的收集，由于加入了更丰富的技能，从而延伸出同职业不同擅长的人物，把游戏的耐玩性提高到了一个全新的高度。另外，一代中非常受欢迎的矿石打造在这里也得到以增强，矿石的种类增至五种，高级全光、暗属性的物品只能通过打造才能出现。这款游戏的优秀度超过了我的想象，强烈推荐给大家，最好是几个朋友联网玩！

Taka

现在喜欢A RPG的人越来越多了，从GBA的几作《恶魔城》到网络上火热的《仙境传说RO》都是如此。Sega过去的“《光明》系列”曾给众多玩家留下了不灭印记，不过推出的《光明之魂》这两作与那些似乎并没有关联。《光明之魂2》作为FAMI通白金殿堂作品，在各方面都更丰富于前作，新增的职业包括忍者、格斗家、僧侣等，这使得玩家有了更多的选择。而最吸引人的联机系统，导致近来编辑部的沙发上经常可以看见三人手里拿着GBA聚精会神整齐端坐的情景。



我们的太阳

Rom名称：1102 - Bokura no Taiyo (J)(Eurasia).zip
存档方式：EPROM
类型：ARPG
容量：128M

强力推荐

Cotolo

小岛秀夫绝对是游戏设计和导演的天才。该游戏限定版与对应的GBA SP在北京竟然卖到了1800元。这种新形态的游戏利用了最新的感光硬件，在Konami试验员在日本几十处取光试验的努力下，终于宣告诞生。大量清晰的语音和精美的画面还有超级拟真的“太阳系统”都是这部高素质游戏的组成部分，主角将在现实日光的帮助下消灭吸血鬼。当然，由于硬件的独特特性，盗版游戏或者模拟器不可能拥有该游戏的全部功能，如果要体会这款大作，正版是唯一的选择。

微风

极具创意的一款游戏，利用阳光来消灭不死系怪物，不过游戏的原版卡带不但昂贵而且非常难入手。我们只能使用模拟破解版来游戏，游戏的魅力自然大打折扣。游戏的制作精细程度还是非常吸引人，从角色的动作来看有不少来自《MGS》的动作，各种迷题和功能各异的太阳枪也设计得非常不错，只是在长时间游戏过程中仍不免有些单调。无论从名气还是品质来看这都是一款优秀的游戏，实在羡慕那些一起蹲在街边边联机边吸收阳光游戏的人们。

Taka

电玩店《我们的太阳》那套限定版给人的感觉真是Cool毙了！暗红与黑相间的主机，以及那个呈现漆黑光泽的“棺材”！但游戏的真正买点是卡带上的感光系统，这个系统能感应太阳光源，并将光源强弱与游戏中主角的攻击能力紧密的联系，这给人以相当真实的吸血鬼猎人感觉呢。游戏会因时间段的不同而出现不同的敌人（夜晚的敌人可是很凶猛啊），最让我觉得有意思的是主角使用的“弹药”可以通过到“银行存储”以取得“利息”，反之也可以从里面“贷款”……



名侦探柯南

Rom名称：1119 - Detective Conan (J)(Independent).zip
存档方式：EPROM
类型：ARPG
容量：64M

强力推荐

Cotolo

由动画改编的游戏一般都具有稳定的支持人群，这种游戏也是Bandai与Banpresto长盛的原因之一。游戏的画面与音乐只能说很一般，但是由于柯南不错的剧情，轻松休闲的时候还是可以拿来一玩。开始时柯南并没有很多的动作，可能是要在以后的事件中慢慢“修得”。游戏分为很多章节，柯南要按照剧情的提示来找到疑点，以继续展开下一步剧情，这也是非常传统的游戏方式了。总之，这部游戏的闪光点并不多，喜欢动漫的朋友可以试着玩玩这部轻松休闲的游戏。

微风

本月GBA游戏的大作让人眼花缭乱，《柯南》也是其中之一吧。游戏的故事全属原创，不过也许考虑到游戏容量的关系，剧情都比较简短，因此在某些细节的交代给人稍稍牵强的感觉。游戏在各方面的设定都与原作保持着高度的一致，特别是在游戏中途存盘时那“开、关门”的一幕更是让人产生在看动画的错觉。随着游戏剧情的发展，那些众多为我们所熟悉的人物都会逐渐登场亮相，他们将与柯南一起，将幕后黑手从暗处纠出来。

Taka

“真相只有一个！”柯南充满自信的这句话总能给人带来激动。推理动画在国内能吸引众多人的眼光，推理游戏则未必如此，究其原因还是那全篇的假名吧。这部《柯南》其实语言上对通关的影响并不是很大，因为游戏的解密不多，只是在剧情中穿插了很多需动动脑筋的小游戏，不过看不懂剧情的朋友可能会感觉有点无聊。整体剧情由六个独立章节组成，将这些揉合章节在一起的是一种叫“RiddleCard”的卡片，目前我已玩到第五章，谜底正在渐渐揭晓……

责任编辑：Cotolo　email:cotolo@comicer.net
特约撰稿人：yojioh

牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち

初回特典があるよ！

猪阿、羊啊、送到哪里去？

童真

一直很怀念儿时无忧无虑的生活，只要一到暑假便会跟随着父母前往乡下亲戚家。告别了城市的喧嚣，告别了钢筋水泥融合的古板建筑，呈现在我眼前的是一片广阔而又恬静的世外乐园。看着农民伯伯们每天辛勤的田间劳动，自己也忍不住上去一试身手。吃力地赶着老实又笨重的大黄牛，细心地喂养胖嘟嘟的老母鸡，以及黄昏时在麦田间与小猎狗嬉笑追逐……幻想着有一天到了自己连走路也困难的时候，抛下一切令人烦恼的事情，一个人就这样住在远离尘世喧嚣的小乐园里，也许是一个不大的牧场，也许是一块不大的乡田，但这些就已经足够了。但梦想毕竟只是梦想，与现实之间的差距是巨大的，有一些事恐怕只能永远锁在心间幻想的抽屉里。孩提时代的梦想何时能够实现，这不是自己能说了算的，我想与我有同样想法的朋友一定不少，至少不会可怜得只有个位数。梦想与现实的交汇处，我们有着坚定的信念会实现。



梦想成真

在大城市里成长的我们几乎很少有机会能够接触到象这样安静的乡间或是牛羊成群的牧场，平时也只能从书本以及电视屏幕里或多或少了解到。对于牧场的生活，我们几乎是陌生的，好在现在有了一部能让我们“亲身”体验真正牧场生活的游戏。初次接触《牧场物语》这部游戏纯属偶然，但一上手后才发觉自己已被她所深深吸引。很庆幸自己能够接触到这样一部优秀的游戏，她使我更进一步的了解到了作为一名牧场主的艰辛和那令人向往的田园生活。我相信大多数玩家只要一看到Victor这个厂商标志第一个反映就是她所创造的那部被称为拥有最强游戏性的《牧场物语》了。记得当时还是在GB上，首次玩到了这部质量绝佳的游戏，无论是那在当时看起来极赋创意的游戏类型，还是游戏中那些拟真度极高的设定，一切都给人完美的感觉！当时为了买《牧场物语2》，我还存了两个月的午饭钱，身材因此苗条了不少，这也算是游戏带来的好处吧（笑）。



对于我们这些无缘牧场生活的人而言，这是一个再好不过亲近她的方式了。以游戏来教育人，通过游戏来获得书本上没有的知识，这才是真正的寓教娱乐。自己“亲手”种过蔬菜，才知道农民伯伯有多么的辛苦，自己“亲手”饲养过小鸡，才知道责任心对一个人是多么的重要，此外也知道了夏种秋收种种知识。这些都是这部游戏所教给我们的，她让我们在游戏中成长，学会了如何做人（好伟大的游戏~）。而看似繁杂的工作，实际操作起来却是那么的简单，在游戏中光靠A、B两个键就几乎能做任何事情——从砍木、劈柴、锄草、播种、洒水、收成，这一切你都能





在这部游戏中实现。不仅如此，你还可以骑上自己心爱的小马在牧场里奔驰，牵着可爱的小牛田垄间散步，小鸡病了要喂药及时治疗，奶牛大了更可以为其找个伴侣传宗接代 -_-O……

约 定

随着 GB 主机的逐渐退出游戏市场，Victor 的目光随之转向了它的后续机种上。虽然 PS 及 PS2 版本也都有《牧场物语》，但随手拿来就能玩、坐在车上、走在路上都能体验到种地乐趣的却只有掌机才能做到。所以便有了和 GBA 的约定，不在 GBA 上制作一款《牧场物语》，这台主机是不完整的。我想这也是每一位热爱这个游戏的 Fans 所拥有的心愿。

现在，约定终于实现了，GBA 版的推出足以让每一个“牧场”Fans 大声高呼“我们的节日到了！”画面的大幅度提升那是肯定的，而作为一款以 PS 版本为基础的掌机游戏，足可见厂商的制作实力。PS 版的一些细节和系统都保留了下来，加上大容量的卡带，比起 PS 上冗长的读盘时间，节奏确实流畅多了。而且剧情的数量比起 GB 上的几作更是有了大幅提高，近期网上放出的 GBA 版的汉化补丁，大家看一下就会发现，其文本数量确实惊人，在这里我要向那些辛苦工作的汉化者们致以最真诚的感谢！没有你们，我们永远无法体验到中文化的《牧场物语》。



改 进

GBA 版本基于 PS 版的基础上进行了改良和强化，因此我们在游戏中能做的事情更多了。从日常料理牧场的一些小事，如打扫牛棚、给鸡喂水、浇灌作物等等，再到寻找自己心仪的伴侣一同步入婚姻的殿堂。而本作最恶搞的部分就是能够追求仙女姐姐，并且还可以和她长相厮守，但要达成目标的条件却足以让每一个游戏者望而却步……当然，不同的玩家都有着自己所喜欢的玩法。你可以光做一个靠养羊、养鸡发财的大牧场主，也可以做一个悠闲自在，没事就坐在小溪边垂钓的无业游民，究竟是怎样的人生全看你自己的决定，这也是本系列游戏一向具有的超高自由度。而



且游戏中的突发小事件特别多，丝毫不会使你感到无聊（本人正在为着温泉矿石场 100 层目标而努力！）。这些丰富的小事件正如同游戏中一丝徐徐吹过的凉风。

游戏的操作部分一直是大家所关注的重点，因为 GB 按键的不足，使得很多复杂的操作不能那么容易的实现。而 GBA 却因为多了两个按键而增加了很多方便的操作组合，很多原先需要切换菜单才能完成的步骤，这次只需要通过 L、R 的配合就可以轻松完成，这为大家节省了不少游戏时间。这对于工作、学习紧张的朋友来说确实是一个贴心的设定。

再次的约定，坚信

也许你会问我为什么不多介绍一些游戏的玩法和窍门什么的，因为我觉得完全没有这个必要，一款真正的好游戏是根本不需要看什么攻略密技的。记住，我们是在品味游戏，而不是来测试攻略的正确性。这次接稿之时正逢汉化版本公布，借此机会我们能够更好的领略一下《牧场物语》的真正魅力（本期杂志光盘内附带了汉化组公布的 98% 汉化版，大家这次一定要放下攻略，认认真真地当一个牧场主哦）。

拿起手柄（因为没 GBA），打开模拟器，调出存档，也许梦想就应该如此的简单，但现实的世界却永远无法实现。无法触及的理想是那么的虚幻，渺小的人永远活在幻想的世界里，就像是困在笼子中的小鸟。自己大概已经过了玩游戏的年龄，对于越来越多的游戏已经再也打不起精神来，无论是什么大作。但有一些游戏却是永远无法比拟的，虽然销量不及百万大作，但在自己心目中却永远是第一。或许下一次的见面是在 PSP 上，或是 GBA2？不管怎么样，每一次对《牧场物语》的等待都是值得的，因为她能实现我们的梦想！



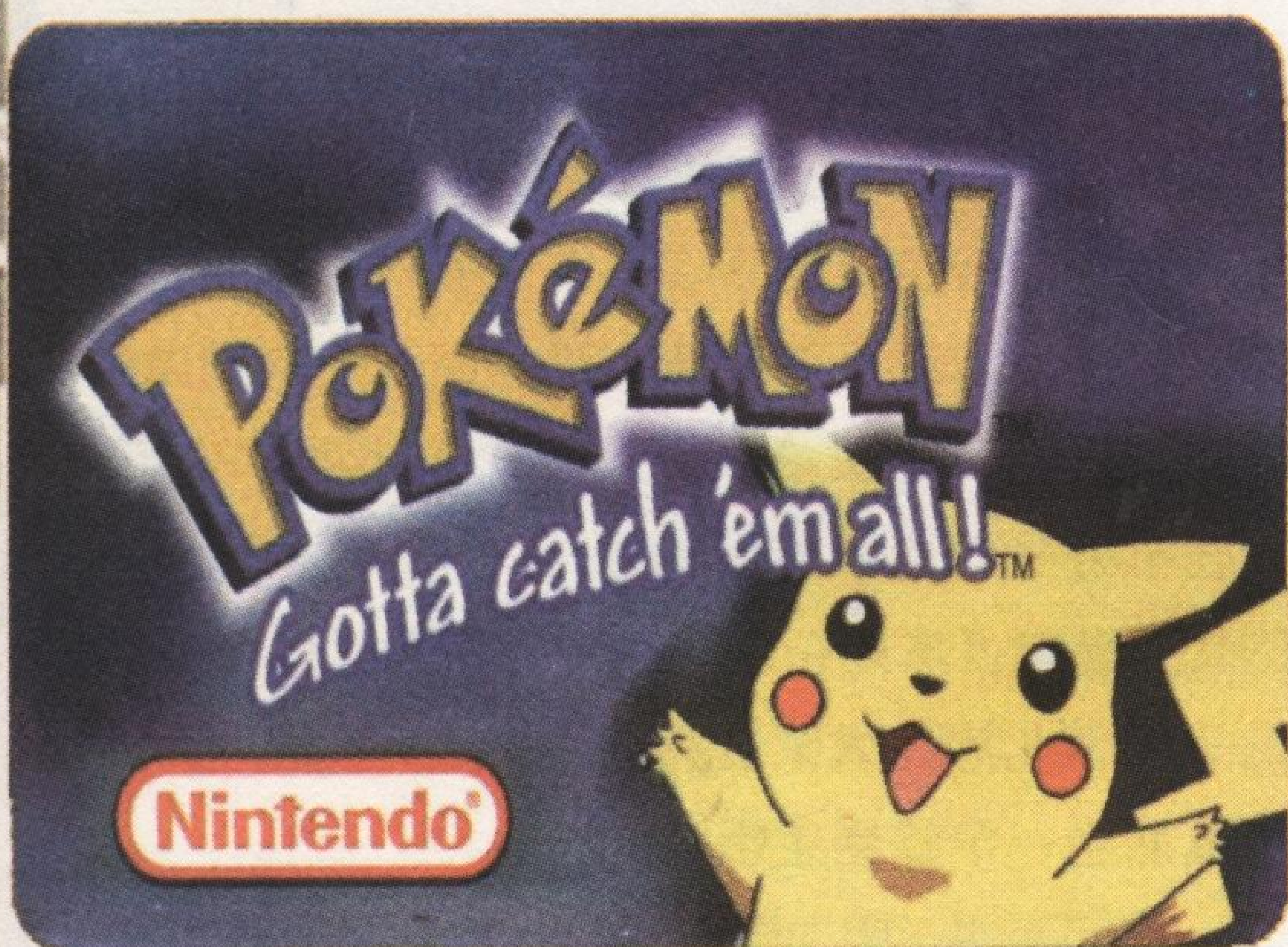
责任编辑：Cotolo email:cotolo@comicer.net
特约撰稿人：yojioh

收集——游戏的真理



救世主

电玩老铺任天堂最寒冷的时期来临了，N64的失利几乎让她只差一步就进棺材。但老天似乎很眷恋这家有着几十年历史的公司，奇迹再一次发生在了任天堂的身上。这一次拯救她的是一台叫做GameBoy的掌机，拯救她的是一款名为《口袋妖怪》的神奇游戏，也许一切都是天注定，也许……



一款定位在低年龄层次的RPG游戏为何会具有那么大的吸引力？但从单从游戏表面来看确实平淡无奇，既没有华丽的画面，又没有令人回味无穷的剧情。可以说一切都是那么的平凡，但是她却恰恰具备了山内溥所提倡的游戏理念“对战、收集、交换、育成”。别看老山内性格顽固，但有时候你确实不得不服他。

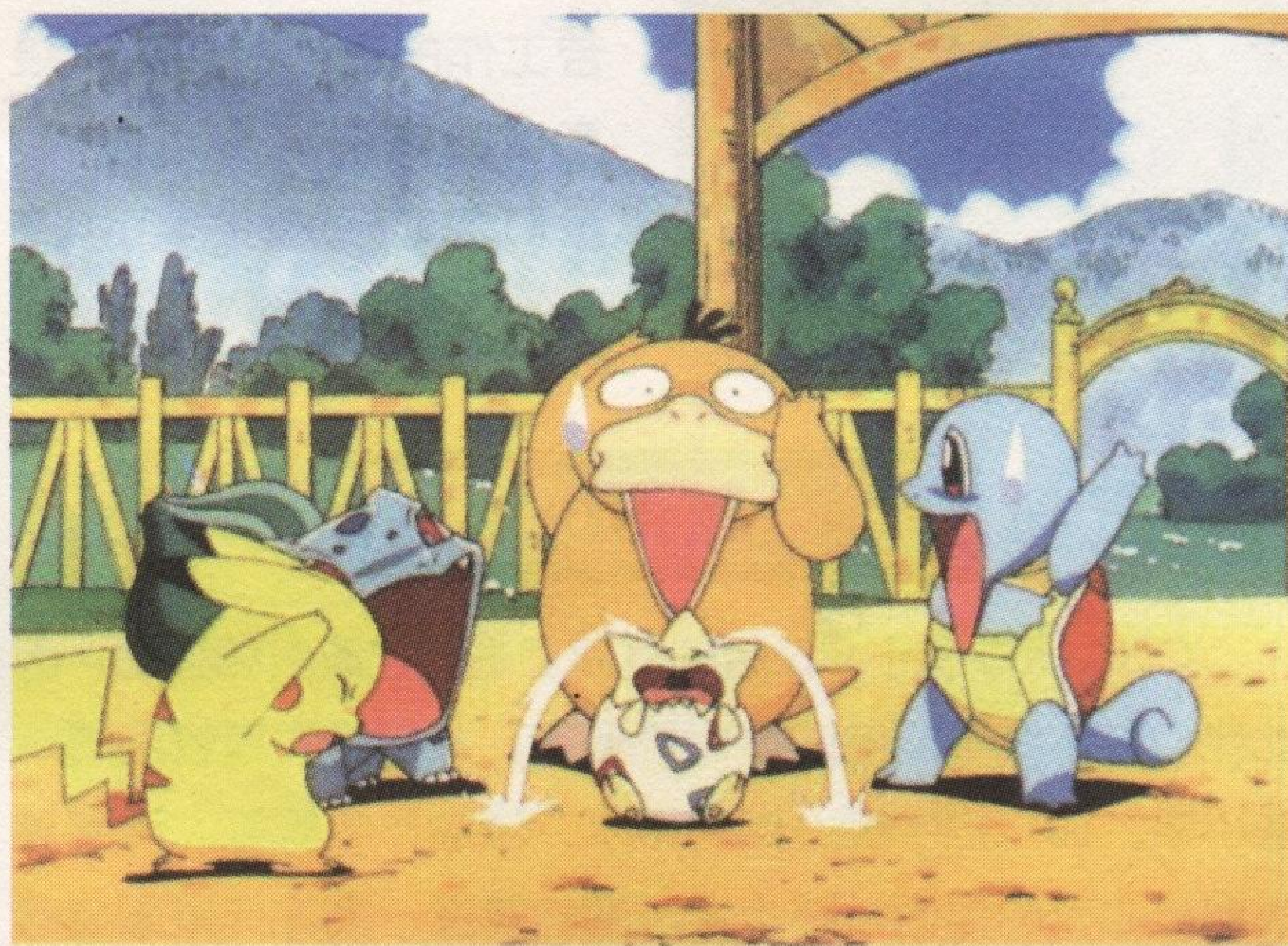
全数101种妖怪，各自具有不同技能，可以加以



培养，与朋友之间用通信线进行交换与对战。这一切在当时听起来都是那么的新奇，令人跃跃欲试，这对小学生的吸引力更是惊人。甚至在当时的社会出现了所谓的“口袋妖怪”现象，在此不得不对任氏能够敏锐地观察并把握战机的能力给予253。咸鱼就是这么翻身的，但前途谁都不可预料。

热卖、热卖、妙

翻身的任天堂并不满足于现状，而是变本加厉的包装、宣传他们的“赚钱宝贝”。动画、卡片、服装，甚至连航空飞机上都喷上了皮卡秋的图案 -_-，可见“口袋妖怪”的影响之大。TV版动画强烈闪烁的画面使得日本儿童住院的新闻更是轰动了整个日本，这恐怕在游戏史上也是头一次吧。随之而来的是建立在东京和大阪两大城市的专卖店，销售业绩好到让老山内做梦时都会偷笑出来。



随着GB系列主机的平稳过度，新开发的后续机种也在一片形式大好的情况下发售了。机能的大幅度提升，能给游戏研发商带来更大的开发空间。先期大批量游戏软件的发售，更使得人们对其充满了信心，因为我们都在等待，等待新生的《口袋妖怪》。

《口袋妖怪红宝石》和《口袋妖怪蓝宝石》似乎在还没有发售之前就已经向世人展示了它的胜利。全套超过



100万的销量，对于掌机游戏而言意味着什么大家都应该知道。它为我们来带了又一个新的神话，这个神话会继续延续下去，并且在世界游戏历史上写下重重的一笔。

旁门与左道

一个游戏要不断的有新创意才会使其具有人气和卖点。就比如《街霸》能衍生出《街霸方块》，《口袋妖怪》当然也有自己的周边游戏。《口袋弹珠台》就是最好的一个创新，它将游戏中的妖怪收集与弹珠完美结合在一起，不得不令人称赞。虽然GBC的画面效果不是很好，可是游戏的耐玩性得到了所有玩家的认可，光是收集那上百种的妖怪（还可以进化），就已经让人兴奋不已了。加上多变复杂的球台设计，简单的操作，流畅的手感，确实是GBC上一款不可多得的弹珠游戏。时隔几年，最新进化后的弹珠台展现在我们面前。利用GBA强大的2D画面处理能力，使得画面的特效有了质的提高，玩过的朋友只要细心看一下几个Boss关的画面效果就知道变化有多大了。收集依然是本作的主题，201种妖怪比起前作又丰富了很多，加上详细的图鉴功能，包括妖怪的声音，完全可以做为一款《口袋妖怪》资料的教学游戏了。











游戏中有红、蓝宝石两种球台，而每个球台上的机关效果都是不同的。可爱的皮卡秋会帮你托住落沟的弹珠；球射进鲨鱼嘴会进入妖怪捕捉模式；满足一定条件可以使妖怪进化……这一些都让人感觉是真的投入到《口袋妖怪》游戏中一样，玩上瘾了还真忘了这只是一个弹珠游戏。



丰富有趣的Mini游戏更是为游戏添加了几份乐趣，海狮顶球、捕捉变色龙等这些小游戏在其他的弹珠游戏里是根本看不到的，可见任天堂制作组的诚意与实力。游戏中场景的切换与画面的卷轴丝毫看不出有任何不流畅，弹珠击打的力度感与手感都是那么的舒服。如果有人说游戏定位在于低龄玩家，我还真不能赞同，应该说是全年龄推荐才对。与一家人围坐在一起（最好是女朋友^O^）快乐地玩着游戏，这才是游戏所要带给人们最直接最真实的感受。

热潮永不停

口袋妖怪上升到一定的文化层次以后逐渐被越来越多的人所接受，年轻人、上班族们都逐渐爱上了这群可爱的小东西。而如今“口袋旋风”更是刮到了美国，掀起了新一轮的狂潮，看来只要是可爱的东西在世界各地都能同样吃地开的。这一股旋风还会持续下去，要到什么时候才会停止，谁都预料不到，就像是当初人们都没有预料到《口袋妖怪》这款“怪物级”软件的诞生一样。游戏界就如同一场足球比赛，谁都不可能猜到下一秒种会发生什么事情，这才是其真正魅力所在。



烈火真金

评《火炎之纹章－烈火之剑》



图／文：漆黑の复仇者 罗剑锋

说实话，也许是当初期待度太高的原因，GBA 上的《封印之剑》给我的印象不是非常之好，所以自从任天堂放出续作《烈火之剑》的消息后我也并不是非常之期待。然而五一放长假，恰逢《烈火之剑》在这个时候出现了，作为一个忠实的《FE》Fans 很快把它下载回来。看过之后不由吓了一大跳：容量居然激增至 128M！！幸好我当时买的是 256M 的烧录卡，不然还不能在 GBA 上玩呢。超大的容量让我对《烈火之剑》立刻平添了不少好感，相信里面肯定会有丰富的内容吧。一刻也没有犹豫，马上写入烧录卡中开机……随后 GBA 和《烈火之剑》陪我度过了五一的整个假期。当我终于爆机，放下 GBA，返回现实世界时不禁感慨良多……

笔者是从《圣战系谱》开始接触“《火炎》系列”的，从此成为忠诚的火炎 Fans，而《系谱》也一直是笔者在“《火炎》系列”中的最爱，当初买 GBA 有很大的原因是冲着这一系列的新作。可惜的是《封印之剑》基本上继承了《纹章之谜》的衣钵，虽然《纹章之谜》我也很喜欢，但从系统到故事架构几乎完全的照搬让我感到很不舒服。

时隔仅仅一年，GBA 上“《火炎》系列”二度出击，制作周期比起以往的作品短了很多，不过品质上却并没有偷工减料，素质之高让人出乎意料。《烈火》延续了《封印》的基本系统，但在本作中我却欣喜地看到了一些《系谱》的影子。最明显的一点就是主角转职后骑马了，这可是系列中除《系谱》外的唯一一个有骑马主角的作品。游戏的剧情也不再以人龙战争为题材，通篇中不会有龙作为朋友或者敌人出现（最终 Boss 除外，另外妮妮安姐弟也始终是人类的身份），主要以人龙战争为大背景描述人类世界的故事。终章时打那十二个モルフ简直就是《系谱》终章 12 魔将的翻版，而 Boss 苦心研究暗黑魔法，暗黑法师的身份又类似《系谱》中的暗黑大主教曼弗罗伊。另外还可以看出《烈火》制作小组在一些地方借鉴了 PS 上的《尤多娜战记》，三主角的设计就是很明显的证据（不过可惜只有一个人拥有“制压”的指令），角色在地图上奔走的动画也很像《TRS》。





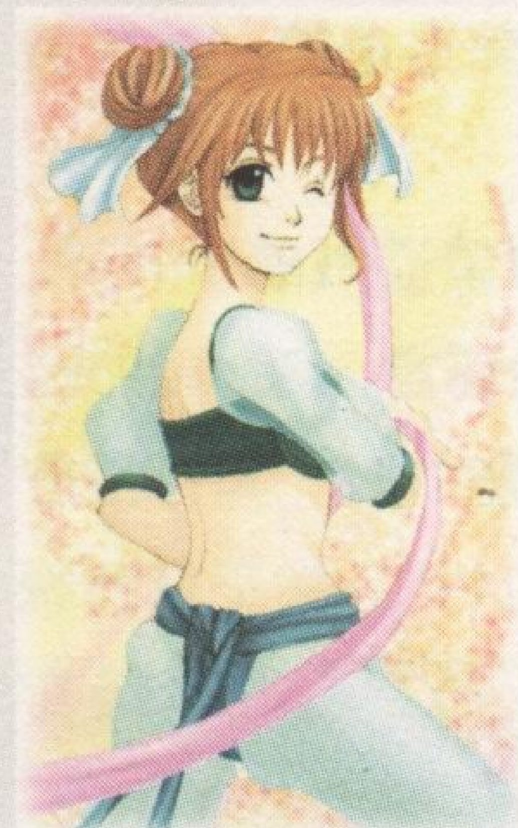
《烈火》作为《封印》的前传，自然会与《封印》有或多或少的关系。在《烈火》中我们可以看到《封印》中一些父辈人物年轻时的样子，像一开始忠诚的老骑士马卡斯，中途救出的马车老管家马利那斯（一开始只是个帐篷，最后转职成了马车），在沙漠里能看到龙族少女ファ，还有《封印》中最终 Boss 小时候的样子。故地重游的感觉也存在于本作中，见到《封印》中的几个战场（北方三岛未出现有点遗憾）颇有些物是人非之感。感到比较痛心的就是本作中的大英雄海克托鲁（《封印》女主角的父亲）在《封印》中只露了一小面，而且还遇害身亡，不禁为之伤感。可惜笔者由于某些原因只玩了一遍《封印之剑》，而且玩得还不是很仔细，对《封印》各方面的记忆不是太深，否则会更加感慨吧。

个人认为《烈火之剑》中最耀眼的闪光点就是“军师”的设定，而这个“军师”就是手持 GBA 的玩家自己。相信很多《火炎》Fans 都有希望投身火炎世界的想法，在网上的论坛里也时常会看到这样的帖子，比如“最想和谁成为朋友”、“在火炎里想当什么职业”、“会跟随辛老大战斗到底吗”等等，不



过这种种讨论终归只是空想罢了，我们仍然游离在《火炎》的世界之外，这常常让很多朋友感到遗憾。然而在本作中，伟大的任天堂真的把我们的愿望变成了现实，我们可以以自己的身份进入到《火炎》的世界中，与那些传说中的英雄们一起去见证、去创造历史，这是何等令人激动啊！！不过这样的设定也存在一定的弊端，让玩家作为“军师”身份登场，就等于剥夺了主角的指挥权，主角不再是拥有雄才大略的豪杰，而只是一个骁勇善战的猛士，运筹帷幄的功劳全算在“军师”的身上了，这无形中把《烈火》中主角们的形象略微降低了一些，无法和《系谱》中的大英雄辛克尔德、塞瑞斯齐肩。但功过相抵，与大大增加玩家的投入感相比这点损失还是值得的。





一开始接触这个“军师”系统还真有些不太适应，突然间自己真正地进入了《火炎》世界，就好像一个穷小子突然走进了一个无比富丽堂皇的宫殿，让人有些手足无措。同时，心里还有些怀疑这样的做法在游戏里是否妥当，会不会有损系列一贯的风格呢。然而一段时间后我就彻底地溶入了《烈火之剑》的世界，并获得了“《火炎》系列”中前所未有的投入感。一个个角色像朋友一样与我面对面打招呼、推心置腹地谈话，那是心与心的交流，让我觉得他们是一个个鲜活的人，而不是Rom中生硬的01代码。游戏中也有一些涉及“军师”（也就是玩家自己）来历的情节，主角艾利乌德、琳都对玩家的身份很好奇，言谈中有时会无意地提及。在访问某些民家时也会听到与玩家有关的传言，说是天才的军师，保证同伴的最小牺牲同时取得最大的胜利云云（大意）……这些情节无形中都加强了玩家对进入烈火世界的认同感。而在通关后，艾利乌德对玩家分别时期待再相见的话语更让人觉得万分感动，会让人不由自主地联想到“数十年后”的《封印之剑》……

“《火炎》系列”一向以刻画众多性格鲜明的人物而为人称道，《烈火》依然保持了这个传统，角色虽多却各有特点，都令人过目不忘（年龄要比《封印》略微向上提了一些）。花心的塞因，稳重的盖特，天真活泼的瑞贝卡……而天马骑士芙萝妮娅长的真是非常“卡哇伊”呢，她似乎患有“男性恐惧症”（汗），说话总是吞吞吐吐的，属于那种“我见尤怜”类型（让我联想到《心跳回忆》里的美树原爱……）。给我印象最深的当属妮妮安、尼尔斯这对姐弟了，初次见面以为只是普通的流浪艺人，没想到真正身份竟然是龙族。姐姐妮妮安长得楚楚可怜，命运也真是凄凉啊，这从她跳舞时的音乐也能够看出来：非常哀怨忧伤，动作也很柔缓，与以前各作中的欢快舞蹈全然不同。听着音乐总会从心底钩起一丝伤心，令我常常不忍心让她跳舞（哎，任天堂也真狠啊，莫非这是他们控制再行动的手段之一？！）。



角色头像中一贯的眨眼睛依然存在，此外，就连眉毛、嘴角也都有了动态，结合起来表现出了非常丰富生动的面部表情，哀伤、愤怒、冥想、痛苦等等，配合精彩的对白，真的有些像是在观看历史剧的感觉。另外觉得似乎小红盖特和小绿塞因给弄反了，历来《火炎》的主角旁边都有一红一绿两个忠心耿耿的骑士护驾，能力方面红骑士注重力而绿骑士注重速，前几部都不例外（作为外传的《776》就算了），而这次似乎刚好给反过来了。不知道其他玩友的感觉如何，反正我玩的时候盖特速度长的快，经常可以追击；而塞因则是力方面成长突出，两者的错位令人很不适应。

本作在剧情方面比《封印》要强了很多，一环扣一环的情节发展十分紧凑，令人欲罢不能，而且精彩感人之处极多，这里就摘几段很感动笔者的剧情。首先就是盗贼马修的女友，初次见面时看她这么面善，以为以后一定可以收得。不料后来竟被杀害后抛尸荒野，好好的一对恋人瞬间竟成生死离别，哀哉痛哉，因此也对“黑之牙”这个组织产生



了强烈的憎恨（不过看会话收集，马修居然会与杀害女友的刺客加法尔有支援关系？！可惜我没有完成，相信一定非常有看头）。再就是加法尔与妮诺行刺的那一章，一贯冷血无情、以执行命令为天职的刺客唤回了人性，决意违反命令保护妮诺，以必死的决心冲出！！看到此景的那一刻使我原来对他的憎恨忽然变淡了，反而对他产生了同情，可能是所谓“可恨之人必有可怜之处吧”（汗）。最后最让我感动的就是艾利乌德刚获得烈火之剑那一段了，斩杀了出现在眼前的巨龙，却万万没有想到那就是回复龙形的妮妮安！！曾经亲手从魔窟中救出妮妮安的人是艾利乌德，然而现在亲手将她杀死的人却也是艾利乌德！！怀中依然是妮妮安的香躯，但已变得冰凉，不再温暖……往昔一同度过的场景一幕幕浮现……可恶可恶！！きさまままままま！！最重要的再动角色居然死在了自己的手上，当时真有种想摔了GBA的冲动。不过幸好在终章里妮妮安又复活了，还算是个大团圆的结局，当看到美丽的妮妮安又出现在自己面前时我的眼角有些湿润了，还有什么比与心爱的人重逢更令人感动的呢？？

游戏中精美的插画也值得书写一笔。插画是从《火炎纹章 － 多拉基亚776》开始出现的，只能在通关后作为奖励欣赏，而在《烈火》里则把它进一步发扬了。由原来的单色变成了彩色，而且把它们插入游戏当中与剧情有机地结合了起来，比起以前单纯地靠角色头像加对话来表达剧情大大增强了感染力，希望以后能够继续下去。



通关后的附加品比起《封印》来说改进了不少，去掉了基本上属于鸡肋的“试练关”，保留了广受好评的通信斗技场。音乐欣赏模式值得称赞，可以让我等Fans随时听到《火炎》中雄浑壮烈或者哀婉凄凉的乐曲，而且在欣赏音乐的时候还可以自由观看精美的原画，实在是很有价值。支援会话收集可以看到已经达成的支援对话，此外还有完成度的设定，太过分了吧？？要知道每个角色有五次会话的限制，如果要达到100%得玩上多少遍啊？？感觉有点像《星海传说2》、《北欧女神》的音声收集，是个会让追求完美的人累得吐血的东东。军师评定是“《火炎》系列”的老传统，从来只能是在通关后才能看到，这回把它提到了前台，可以随时向周围的朋友“炫耀”自己的战绩，很体谅玩家心理呢。最后是与《封印之剑》的联机通信，本人周围没有GBA玩家，所以无法实际试验，不知道具体会有什么效果，但愿不会是由《封印》来影响《烈火》吧。



关于《烈火之剑》的感受还有很多很多，但大都杂七杂八的不太好归类，姑且笼统地写一下吧。

①原来在《封印之剑》里有个专门的教学模式，是专门为《火炎》新手作培训用的，本作中居然把这个模式融合进了剧情，前10章难度几乎为0，而且必须按照指令行事，完全就是教学。这个设定对于初学者固然是有相当大的帮助，但对于大多数老手来说不免显得有些麻烦甚至累赘。搞不明白任天堂为什么要这么做，想扩大《FE》用户群也不用这样吧？？不过，最近在2003年的E3大展得知《烈火之剑》要出美版后，才明白这是早有预谋的，原来这些强制的教学章完全是为了从未见过《火炎》的老美准备的，真是苦了我们这些《FE》老鸟。

②《封印》出来的时候有很多人希望盗贼能够转职，网上甚至还广泛流传过一些像模像样的谣言，在《烈火》里这终于不再是个传说了。在外传“诀别の时”里打倒守关Boss就可获得神秘道具“暗の契约书”，关于它的说明不详，但聪明的玩家一定可以猜到它的用处……也许这正是任天堂积极听取玩家意见的结果。



③《烈火》中的主角设定颇有新意。第一位主角琳居然是个女性，刚接触时吓了一大跳。女性主角的《火炎》可真是新鲜啊，而且职业还类似剑圣，着实让我兴奋了好一阵子，可惜只能用10章，而且还是教学章。第二位主角艾利乌德就中规中矩了，沉稳冷静，正义感强，手持西洋剑，“《火炎》



系列”的标准主角。第三位主角海克托鲁可是真真正正的反传统，职业竟然是斧兵，而且有点重甲的意思！！斧兵这个职业在“《火炎》系列”当中历来是最受歧视，最被蹂躏的对象，此次竟然一步登天，升到主角之尊，而且能力相当不俗，相信众多斧男拥趸定会喜极而泣了（笑）。



④本作中新加入了一个“天气”的设定，战斗时会有雨、雪等的天气变化，而天气会影响角色的移动能力。应该说这是个很有创意的想法，但在游戏的实际过程中感觉用处不大，只是简单地阻止了敌我双方的行动脚步而已，无法实现利用天气影响对敌方实行突袭，期待以后能够进行改良。



⑤斗技场的难度似乎有些下降（记得在《纹章之谜》里我可是一次都没敢进），虽然每次进去都会心惊胆战，但大都有惊无险，只要掌握好按 B 键的时机基本上不会死人，几小时赚上几万块钱只是小Case。可惜的是《烈火》还是没有《系谱》中的再行动，一回合里只能有一个人进斗技场，虽然可以用背人的方法来挪地儿，但实在是太麻烦了，为了赚钱练级就无法顾及回合数……

⑥终章的十二魔将实在是太强！手持的兵器居然比神将器还要厉害，我精心培养的几大爱将在他们面前几乎不堪一击，与此同时发现剑圣这个职业纯粹是靠必杀吃饭，发不出必杀的话可就惨了，还是勇者要可靠一些。前几个魔将还比较好对付，最后的两个剑士实在是太恐怖了，速度、攻击力等能力都是一流，对我方的每名角色都可一击必杀。打他俩着实让我煞费了一番苦心，然而硬拼的胜算实在是太低了，打了四五次我方总会有人被秒杀。最后在气愤和无奈中，我终于使用了无赖打法：让大贤者阿特斯把他们催眠，然后一拥而上群殴……

128M 的超大容量，打造了这部经典的《火炎纹章 －烈火之剑》。如果让本人给“《火炎》系列”各作品排序，那么前三名就是：第一《圣战系谱》，第二《纹章之谜》，第三《烈火之剑》。虽然对它的评价很高，但本着对“《火炎》系列”完美的追求，也对其挑出了些不满意的地方。其一就是战斗画面太单调，各种必杀技花哨归花哨，但翻来覆去却总是那么一种，看长了不免有些烦。如果能像《系谱》那样每种职业至少有两种必杀就好了，而且其中一定要有一招是一击必杀的（比如剑圣的秒杀，盗贼的后跃，天马的高速俯冲等）；其二，“《火炎》系列”向来以细腻感人的剧情著称，然而要看剧情就必须一章章地打，如果能有一个专门的剧情欣赏模式就可以让人不用再绞尽脑汁战斗，而直接体会感人的情节了，《烈火》中通关后的会话收集已经体现了一些这方面倾向，希望能在今后《火炎》的新作中出现。也许这真的不是梦，刺客的传说不是都已经实现了吗？



—后记—

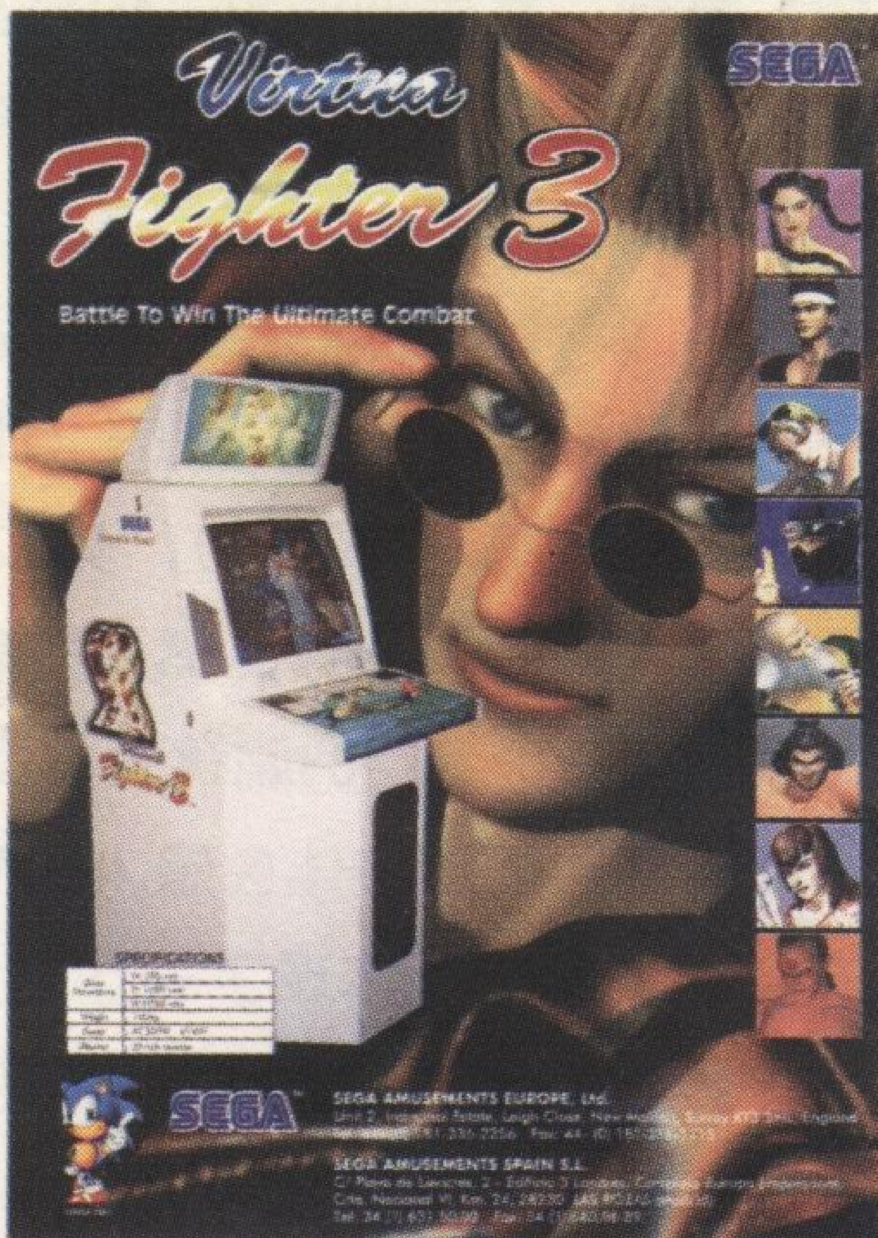
这次攻略《烈火》完全是自己独立完成的，没有参照网络、杂志上的任何相关资料。因此玩的时候似乎很不完美，很多对话没有达成，外传没有进入，秘密商店没有找到，也没有完成全角色收集……最终的结局似乎也不是很完美，只是艾利乌德出来简单地几句话就 Over 了，看来《烈火》里还有很多的隐藏内容啊。不过《火炎纹章》这类要用心去体验的游戏必须要真正静下心来慢慢玩，而像五一长假这样的机会对于我来说真是太难得了，真不知道什么时候还会有充足的时间和宁静的心情再度进入到《烈火》的世界……



街机模拟进度报告

本月街机游戏DUMP消息

①Model3模拟器在Retrogames的惊现让街机模拟再次沸腾。Guru小组已经和Model2模拟时期一样，建立了一个用于报告Model3游戏Rom Dump进度的页。当然，目前许多游戏都还呈现ND（Not Dumped）状态，游戏列表也还不完全，但既然始动就一定会和Model2的模拟一样进展神速。过去已经有Dumper把几个Model3游戏弄了下来，但都有不少错误。目前已确认正确的Rom只有模拟器放出截图的三个，而大家比较期待的《VR战士3》已确认有的Rom是错误的，不过玩家新捐献的《VR战士3》基板会很快解决这个问题。



②Guru小组本月又收到了一大批街机游戏的基板，这其中都是比较新的游戏（绝大多数都是1999年至2001年间），例如Naomi的《GigaWing2》、《私立格斗学院Ⅱ》，Namco System12基板的《钻头先生》等，还有神秘的水晶基板上的《Crystal of Kings》。这里值得一提是，其中一块基板是MVS上的清版动作游戏《征战者》，制作厂商就是发布《豪血寺－斗婚》的Noise，它的海报我也在不少地方看到过。相对于《豪血寺－斗婚》，[HAZE]在发布新版MAME后，又贴出了这个游戏驱动的源代码，MAME32Plus!已经把它并入，大家可以在光盘里找到该游戏，这里放上一张中文海报让大家看看。



③《豪血寺－斗婚》游戏Rom释放出来后，大家就把目光放在了才发表不久的SNK大作《SNK VS Capcom》。一如往常，网上已经开始流传该游戏的四个C Rom了，不过据我下载回来测试，里面只是用《KOF2002》和《豪血寺－斗婚》的C Rom来欺骗大家。不过可以确定的是，这个游戏的Rom已经在某些人的手里了（盗版商？毕竟MVS底板在现在来说已经没有任何秘密了），或许模拟界的某些Begger（游戏Rom乞讨者，不断向街机盗版商或拥有基板的Dumper乞讨Rom）已经开始行动了呢！



责编小记



终于回到了北京并再次投入疯狂的工作，虽然有点紧张但感觉心里踏实了许多，也许我已经习惯这种另类的编辑生活吧。

上期杂志的质量因为种种原因而导致有些下降，许多支持我们的读者都在论坛上提了意见，让我们深深理解到大家对我们的爱护。在这里我以一个编辑和模拟器爱好者的身份向大家道歉，有你们的支持，我们一定会尽全力做到最好！

自从在杂志里提到我要筹划清版动作游戏专题的文章，许多读者都写了E-mail给我，说了不少自己的感想。毕竟曾为街机仔的我们，这些游戏是最令人怀念的，希望大家看完这期的专题能继续给我意见，让我们一起以街机仔的身份进行交流哦！

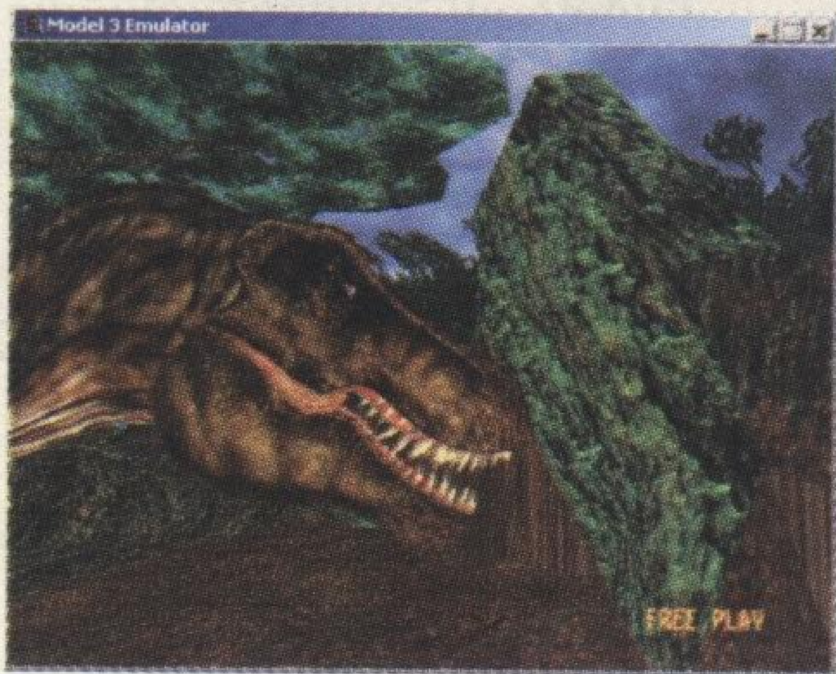
微风 E-mail：daodo@163.net

惊现：SEGA MODEL3基板的模拟消息



作为街机业的老大，SEGA的Model系列游戏基板一直引领着世界街机业的潮流，几乎可以看作是其他公司无法逾越的高峰。Model2基板的模拟方

兴未艾，著名的模拟新闻站Retrogames又放出了Model3基板的模拟消息，原来一直有不知名的模拟开发者在默默地进行着Model3的模拟，如今已经有了非常大的进展。





Retrogames放出了十一张运行游戏的截图，其中光枪游戏《Lost World》已经可以比较完美的模拟，《Scud Race Plus》和《电脑战机》也都有了非常完善的画面，从截图的质量和Retrogames的知名度来看，几乎可以100%确定这个模拟器的真实性。Model3基板也和Model2类似，拥有四个不同的版本。这次模拟的游戏主要以Model3 STEP 1.5为主，Model3用的主CPU曾是苹果机使用的Motorola PowerPC芯片，图形方面更是采用两块足以超越Voodoo2的LockheedMartinReal3D/PRO-1000芯片，这在当时的街机基板中无人能出其右，在Model2的模拟还在不断完善的情况下，把这个Model3模拟器称做奇迹也毫不为过。另一方面，Model3的游戏Rom早已有不少从基板上Dump下来，只是目前检验出不少是需要重新制作的BadDump。

当然，向来对Model系列基板持积极态度的Dump小组Guru也做出了积极的响应，目前已经收到了R.B提供的《VR战士3》的基板，并专门建立了一个Model3的Rom Dump进度页，完美的Model3 Rom已经不需要太担心了。同时，这位匿名的作者宣称近期还不会公布这个模拟器，按Model3的高性能，即使拥有模拟器估计也会对电脑配置提出非常苛刻的要求，大家只能暂时关注我们杂志或网站对Model3模拟动态报道了。





关于近期流传的MVS游戏《卧虎藏龙2003》



在SNK的MVS基板所有秘密都曝光于天下后，各类Hack版层出不穷，从修改隐藏Boss、无限能量到角色的衣服颜色、招式的表现等。同其他Hack方式一样，这款《卧虎藏龙2003》由一家叫作Phenixsoft的地下软件商Hack自《拳王2001》的游戏，令人惊讶的是该游戏除了人物外，修改的地方非常多：例如加入MVS上的其他格斗游戏场景（《月华》等）和修改角色的必杀技，在未经PlayMore授权下于街机铺里作为一款正式MVS游戏出现，更令人意想不到的是新发表的WinKawaks 1.47竟然对这个Hack游戏进行了正式的支持。从风格来看，应该是国内的某个开发小组通过修改游戏的Rom制作的，虽然对游戏进行了大量的修改，但同时也极大地破坏了游戏的平衡性，当然这些东西还是留给大家自己慢慢去体会，该游戏的Rom已经附带在本期的光盘里了。



关于《三国战记II——风云再起》的模拟

国内某个破解小组在论坛上发布了一张《三国战记II－风云再起》的游戏截图，从而再度掀起了原来似乎平静的《三国战记II》模拟热。该游戏属于非常早就已经正确Dump的Rom从截图的质量来看确实已经非常完美，但只是一张打关底Boss的截图，而之前《三国战记II－风云再起》的模拟中关于普通敌人攻击控制芯片的模拟只靠这张图还是无法说明任何问题，而目前Nebula对《三国战记II－风云再起》和《蜂暴》的模拟也仍然因为无法支持定制的攻击芯片而迟迟没发布新版，看来我们还需要继续等待。



多街机模拟器 Raine 再次重生

在MAME 强大技术的挤压下，Raine 确实非常难找到突破，Raine 现在仅有的几个人员工作的情况下能维持到现在也非常不易。网上一度流传着Raine 即将由于人员的原因停止开发，作为一个早期模拟就是街机模拟器的狂热爱好者，对这个老牌模拟器还是有着一份深深的感情（回忆起当初用 33.6 的小猫花了近一个月时间才把 Raine 的所有游戏收集齐），好在Raine 开发小组在主页上的一句：Raine still alive 让谣言消失迨尽，目前 Raine 已经放出了最新的 0.38.0 版，支持了了 12 个游戏，其中有的游戏的模拟程度已经超越的MAME，这让我们对 Raine 的未来充满了希望。在这里向一直对自己信念坚定不移的 Raine 开发小组致敬！

关于Final Burn Alpha



这个非常出色的CPS 模拟器已经沉默了很久，FBA 制作小组一直在努力突破原有框架，走多街机模拟的路线，但至今仍然没有相关新版的任何消息，倒是我们网站的子站模拟基地的站长EMUFAN 制作的非官方FBA：UFBA 受到了越来越多人的关注。目前EMUFAN 致力于加入新显示特效、游戏新驱动以及对宏命令的支持，各种功能都已经非常成熟，并及时加入了对 Cps2Shock 新放出的 XOR 进行了支持，希望广大读者在用到如此优秀的非官方 FBA 时能支持一下这位出色的国人模拟开发者。

MAME 相关

时隔近一个月，目前MAME 的主要开发人[HAZE] 终于渡假回来，并按原来的承诺发布了 MAME 的 0.72 版。MAME 0.72 结合了几个 Update 的更新，不过说实在并没有太吸引人的东西，或许是我们的眼光过于挑剔吧。倒是支持的Megatech/Megaplay/NSS 这三个系统有点特色，其实它们的原型是家用机的MD 和SFC，但用互换基板来描述它们却并不适合，因为它们是只是通过原来游戏机底板加入简单的 Bios 改造后，可以插入多块卡带的系统，就象以前的PlayChoice-10 一样，不过在街机上的画面表现感觉竟然非常不错。

标题：Welcome aboard，Captain

更新内容：加入对Megatech/Megaplay/NSS 三种底板的支持

值得注意的是：在玩《Run and Gun》这个游戏时，一定要按住F2 键并按下F3 键让模拟基板的 Eeprom 自检通过才能开始游戏。另外，清版动作游戏《征战者》官方的MAME v0.72 并不支持，只是MAME32Plus!在得到源代码后加入了游戏支持列表，对于不支持这个游戏的原因，似乎是没来得及，但以[HAZE]的说法则是这个游戏的手感并不太好，即使加入也不很值得。

非官方 MAME － Djmain 再现音乐模拟风潮





一直以来，MAME 对音乐游戏的支持都比较含蓄。"《Rock》系列" 音乐游戏虽然早已完美模拟，但至今依然呆在MAME 的测试驱动，在MAME32Plus! 作者之一BUT 上月着手Konami 的招牌音乐游戏《Beatmania 6th Mix - The UK Underground Music》的模拟后，新一轮的 Konami 音乐游戏歼灭战已经初步打响。8月1日放出的 Djmain 新版除了只支持单声道外，无论画面和速度都已经达到了完美，而早前在我们网站下载巨大的《Beatmania6thMix》游戏镜象的玩家也已经能体会到其中极具震撼的音乐了。目前，Djmain 在8月6日的工作进度表中，我们已经看到了大部分的"《Beatmania》系列"





和“《Pop'n》系列”的截图，而这些游戏的镜象Rom也已经在网络中流传，例如《Beatmania Complete Mix》、《Beatmania Core Remix》，相信Djmain近期就可以把这部分音乐游戏逐步模拟，只是鉴于“《BeatMania系列》”对Konami的重要性，MAME小组决定在2004年前不会把Djmain的驱动加入，而Djmain也不会再公开地发表，当然驱动的开发和完善还是会继续下去，喜欢此系列的读者们千万不能错过哦！

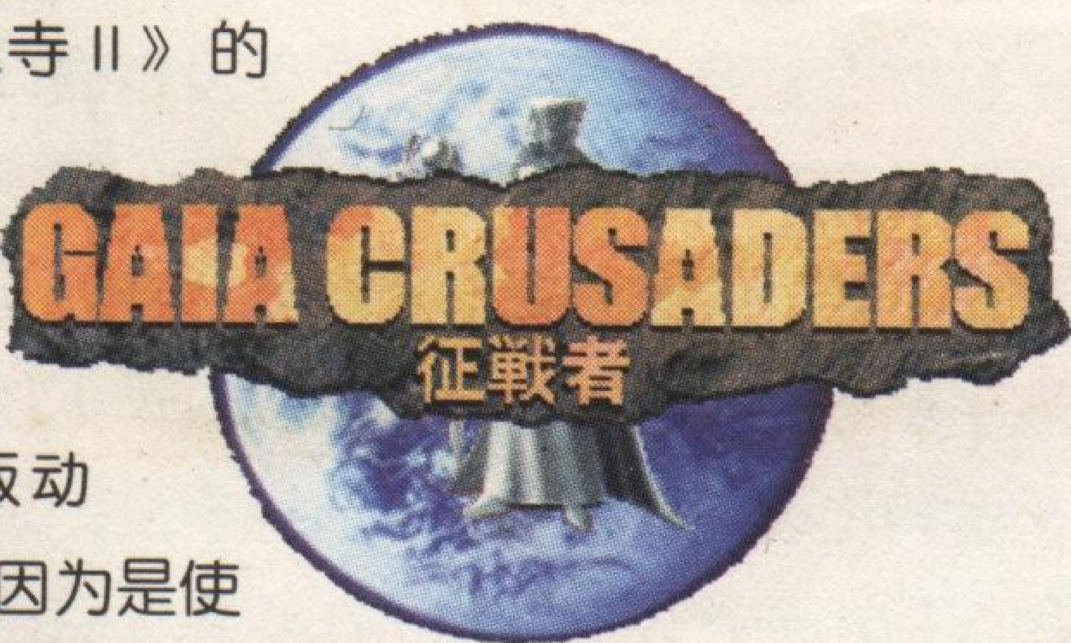
MAME小组放出了四个新的Samples

一直没有动静的MAME Samples页终于更新，加入了四个Samples文件，这里给初接触的读者说明一下Samples的意思和作用。Samples顾名思义，就是采样，这里指的是MAME一些游戏声音的采样。需要声音采样文件的游戏有以下两种情况：其中一种是某些早期的游戏，其声音部分由于芯片资料缺失而无法模拟，只有通过采样录制游戏中的音效来进行声音的模拟；而另外一类则属于游戏的基板本身的声音部分就使用了声音采样的技术，事先把游戏音效录制在基板的芯片中，在游戏过程中播放。这次发布的采样文件在光盘已经附带，大家只要复制到MAME目录下的Samples文件夹即可，追求MAME完美收集的读者千万不能错过。

MAME新版游戏推荐

游戏名：征战者	类型：ACT
得分：★★★☆	Rom名：gaia.zip

除了对《豪血寺II》的支持外，最受注目的无疑是和《Sengoku3》采用同一系统的清版动作游戏《征战者》。因为是使







用Cave的基板，人物比例小很多，可提供五个人物选择，在游戏过程中还将有两个新角色加入。游戏有很浓的中国古代风格，通过手和脚的攻击切换可以打出更高的连Hit数，游戏还有风、火、雷、水四种魔法球，可以对敌人进行轰炸，游戏画面的魄力非常不错。可惜的是和《Sengoku3》一样，游戏的手感比较差，招式单一，玩起来相对单调，总体来说是一款值得尝试的游戏。

游戏名：Zero Point	类型：STG
得分：★★★	Rom名：zeropnt.zip

还记得上期给大家推荐的《夜盗》么？同为Unico的作品，也是采用三维建模型的游戏画面，其游戏类型非常类似我们以前在FC上玩的打野鸭，对游戏者的眼力要求非常高，游戏性非常不错，喜欢光枪游戏的玩家记得勾上鼠标项用鼠标来玩。





游戏名：Genix Family	类型：PUZ
得分：★★☆	Rom名：genix.zip





又一个和CPS2上的《Might!Pang》一样的刺气球游戏。游戏主角采用四个西部的牛仔，游戏的画面非常轻松搞笑，而场景方面感觉做得比《Might! Pang》还好，许多障碍设计得恰当好处，系统上则基本相同，又是一个休闲游戏佳品。

另外，这版MAME还支持一些MD和SFC上的游戏，这些游戏的基板基本和家用机的MD和SFC一致，可以在上面插多块卡带，想象一下在街机上玩MD《Sonic》的感觉吧……





弹铳 FEVERON

ダンガンフィーバロン

射击游戏系列（STG）

中文名	弹铳
英文名	Dangun Feveron
年份	1998
制作公司	
光盘位置	art\lost\recom\dfeveron.zip

系统篇：

游戏的系统可说是综合了CAVE和Toaplan的射击游戏精华，既兼顾了爽快感也做到了各机型的平衡性。



1、三机型选择分别对应加强攻击和范围。

2、每架飞机都拥有三种特殊攻击可选，特殊攻击的释放方法很简单，只需押住攻击键即可，三种攻击包括如下：

（1）速度、连续性极高的齿轮链锁定攻击，实用性一流，攻击力相对较低，缺点是使用中无法使用普通武器。

（2）威力巨大的爆弹攻击，屏幕限制最大三颗，缓慢向上移动，接触后可产生小范围爆炸，威力非常大，和普通武器配合才能发挥其优势，适合高端使用者。

（3）范围大、威力也大的旋转能量圈攻击，缺点是蓄力时间长，所以实用性并不大。

飞机的飞行速度由玩家在开始时自己选定，其中提供四种速度供选，可根据自己的操作偏好来选择，太慢则对避弹心有力余不足，太快则难以控制。游戏取消了首领蜂中的Combo系统，转而加入连续取得敌方能量球以获得的关底得分加成，虽然是比较老的系统，但对追求分数记录的玩家却是一件好事。



游戏鉴赏：

毫不夸张地说，CAVE的射击游戏就是品质的保证。《弹铳》虽然不是《首领蜂》小组的作品，但自身的特色比起《首领蜂》系列丝毫没有逊色。作为一款比《怒首领蜂》还新的作品，除了吸收《首领蜂》的那种火爆兼爽快的风格，还大大加强了对游戏速度的把握。取消射击游戏一贯以来通过取消物品来提供速度的系统，把飞机的飞行速度留给玩家开始时自己掌握确实非常有创意，既适合喜欢稳重的玩家又可以兼顾在极限速度里寻求快感的游戏者。不过，太快的速度同时也会大大增加被击中的机率，所以在机室里我所看到的高手都是保守地选择二级速度。



取消副机系统，转而以特殊攻击代替也大大增加了游戏的可玩性，齿轮链的高连续性可以非常快速地清理所有飞出来骚扰的小型敌机，而这些小型敌机的死尸弹往往比BOSS有规律且密集的子弹更具威胁性，所以齿轮链的高速攻击也是生存率的保证，实用性非常高，可以让玩家专心地对付大型BOSS。作为一款射击游戏，虽然其平衡性没有格斗游戏要求那么严格但也是游戏是否单调的一个保证，相对于第一种特殊武器来说，第二个爆弹更适合游戏熟悉的高端玩家，看着许多高手熟练地在每个即将出现敌机布下炸弹，胸有成竹地消灭所有出现的敌人确实是一种享受。只是第三种光环的实用性相比前两种武器确实比较差了点，虽然蓄力中的光环的攻击力不错，但连续性非常差，常导致被敌机围到死角，或许哪位读者能自己发现它的真正价值所在。

这款游戏相对来说比较新，在国内并没有太多的玩家接触到（我只在机室接触过三次，正准备和朋友练习一番，却收到了街机室停业的消息，残念~），希望大家通过模拟器来体会这款射击大作的魅力，领略有别于彩京的那份射击爽快感。





动作游戏系列（ACT）

中文名	战斗回路
英文名	Battle Circuit
年份	1997
制作公司	CAPCOM
光盘位置	art\lost\recom\batcir.zip

故事篇：

以Silver为首的赏金猎人队伍每位都拥有超人般的能力，在追捕编号为No.9696x的犯人撒旦博士中发现一个名为“Delete”的罪恶犯罪集团妄图通过隐藏在金字塔里的远古系统Shiva统治世界，而通过消灭Disco厅的Johny得到的Shiva系统启动盘也给犯罪集团所夺走。为了拯救世界并得到那份诱人的奖金，赏金猎人们踏进了金字塔，走上了消灭集团老大Pluto和Shiva的主系统程序的路……





系统篇：

作为我最喜欢的清版动作游戏类型，其系统也是最值得关注的。值得称道的是，Capcom在《战斗回路》里加入了许多非常有意义的创新，这也是Capcom制作动作游戏的理念，不愧为动作游戏的老大：

游戏有着各具特色的六位角色。初接触这个游戏，我差点误会它是《名将》的续作，其中的角色设计实在是太类似了，Cyber Blue无论招式和风格都和《名将》里的Captain如出一撤，骑大鸟的小女孩Pink Ostrich也和控制机械人的Baby类似。游戏的整体画风都充满了美式漫画粗旷的画风。这里需要提一下的是游戏里的吉祥物作为Dr.Saturn的帮手，虽然看上去很可爱，但要小心它对你打坏主意哦，不过每次看到它坐着小飞碟摇着白旗出现还是忍不住大流口水，因为它送加血的道具来了。





招式：

Ⓐ键：攻击

Ⓑ键：跳跃

Ⓐ+Ⓑ键：护身必杀

跳跃中A+B键：释放Empower，需要一个B

连续按下两次方向键：跑动

A键+前方向：冲刺技，每位角色不同。

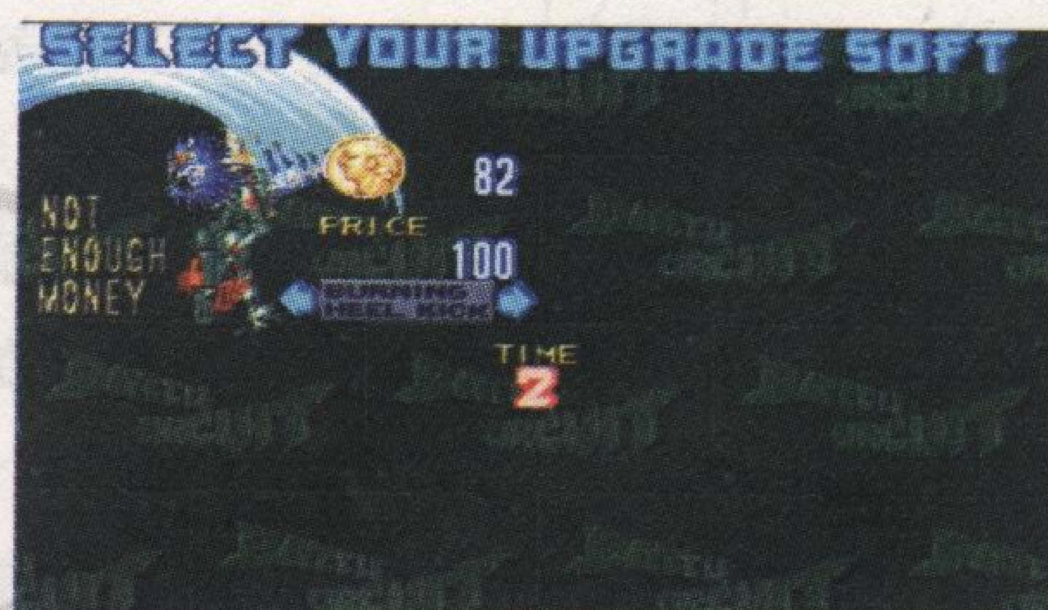
下+上+A键：空中连续技

按住A键不放：蓄力攻击，通过购买必杀可以进行多层蓄力

另外每个人还有特别的必杀技，在必杀购买里的演示有显示出招方法。

必杀加强系统

游戏除了分数记录外，还提出了金钱的概念。通过华丽的进攻可以从敌人身上得到钱币（Hit数越多打出的铜币也就越多），在游戏途中和过关后也可以获得钱币和报酬。当然，拼命赚钱并不只有一个数字上的表示，拥有足够的金钱不但可以升级自己的必杀技或获得更强力的招式，还可以加长自己的血条，购买BattleBattle Download Unit包或奖励一条命，可说金钱在游戏里是万能的，要让自己的角色更快地变强，积极地收集钱币吧！



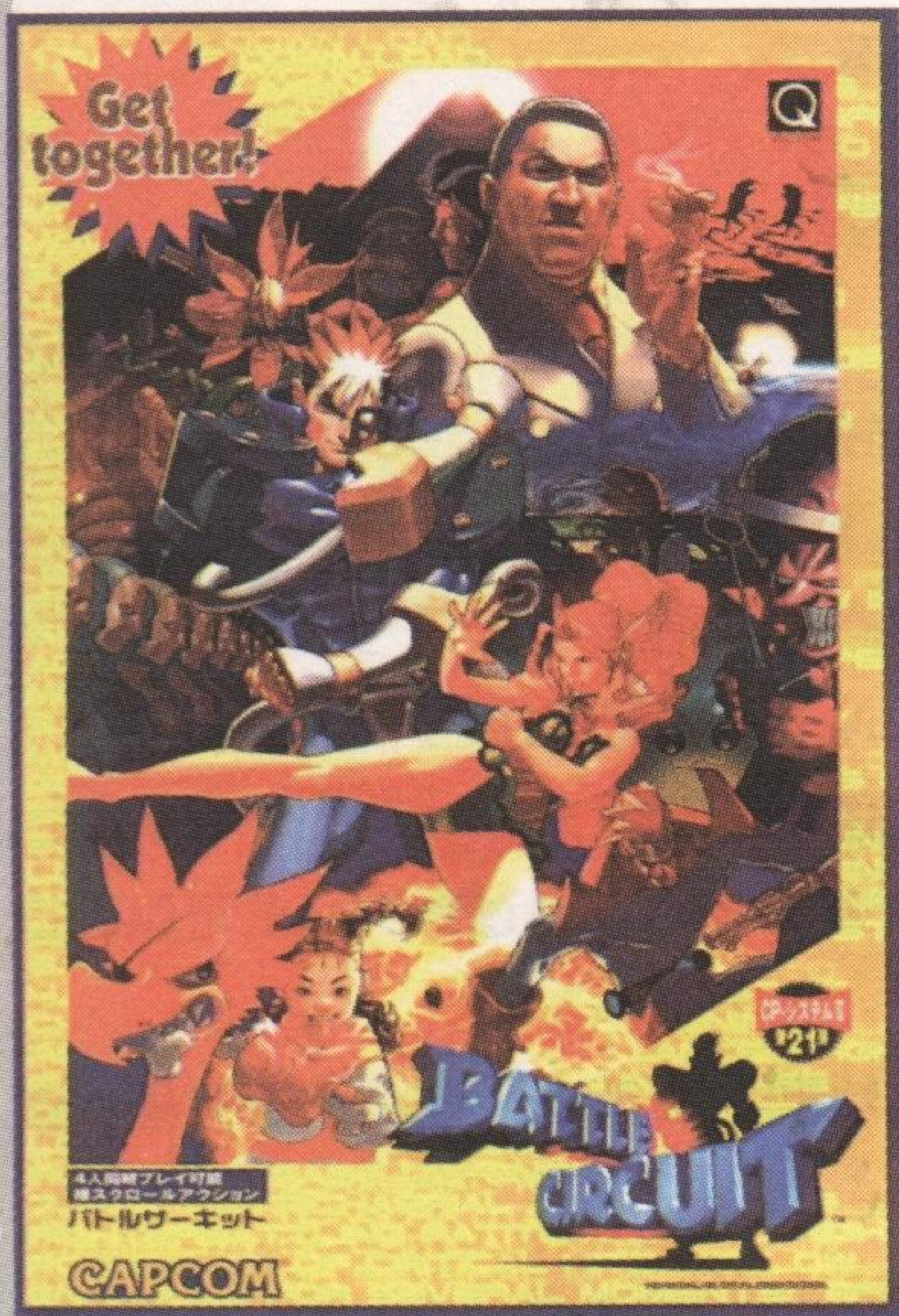
Battle Download系统

为了更分明地表达各个角色的特色，游戏还分别为每位角色设定了特有的Battle技能，通过在游戏途中得

到的BattleBattle Download Unit包，可以在游戏途中随时在空中释放自己的Battle状态，每位角色的Battle状态都不同，有加强攻击、防守、速度等效果，要好好利用哦！



鉴赏篇：



此作几乎可称为集CPS清版动作游戏大成的一作，不但继承了Capcom贯来的爽快感，在系统上也综合了以往动作游戏的精华，加上以嘻皮士的美式风格画面来衔接各关的剧情，在CPS2强大的二维机能下呈现在大家眼前。

游戏大胆地取消了当时动作游戏非常热门Hit数计算系统，而把华丽的攻击与金钱的掉落挂钩，连续不断的金币掉落比单纯的Hit数累积更能吸引玩家。而必杀技购买系统更是游戏的重中之重，角色一开始并不能拥有强力且华丽的必杀技，只有更多地攻击敌人获得钱币且在关底获得更高的评价才能购买昂贵的必杀技和各种辅助能力，《战斗回路》把动作游戏和角色养成完美地结合了起来，在爽快地攻击敌人的同时，也能体会到自己培养的这个超强战士的成就感，这些都是能让玩家激动不已的设定，充





B A T T L E C I R C U I T

分体现了赏金猎人的意义，而Capcom也对这个必杀购买系统非常满意，从它新发表的一些游戏诸如《红侠Joe》里，我们也可以看到这个系统的延续。

从Capcom的人物设定原稿里我们可以了解到游戏对角色的着重，在CPS2强大机能的支持下，要设计出既能体现出角色独有的性格，又能让他的必杀技和性格相对应确实不是容易的事，但制作人员们做到了，沉着的液体金属人队长Silver、硬派的Cyber Blue、漂亮且贪钱的猫女Iris、巨大的宇宙植物以及骑独眼驮鸟的小女孩Pink Ostrich，我们甚至可以在游戏的剧情对话里了解他们的性格，甚至连敌人的角色，如游戏过程中不断出现的撒旦博士和那个可恶的小生物也刻画得入木三分，这些都对游戏剧情进行了很好的烘托，摆脱清版动作游戏一直为人诟病的游戏过程单调苍白的缺点。

这么一款如此优秀、如此多新颖系统的游戏，喜欢卡式清版动作游戏的玩家千万不能错过哦！（这里提醒大家一下，在游戏的逃出监狱那关，中途可以发现撒旦博士被关在一个小木屋，如果救了他可以得到一个加血槽最大值的道具哦！）

Lode Runner The DIG FIGHT VER. B

其他游戏系列（OHT）

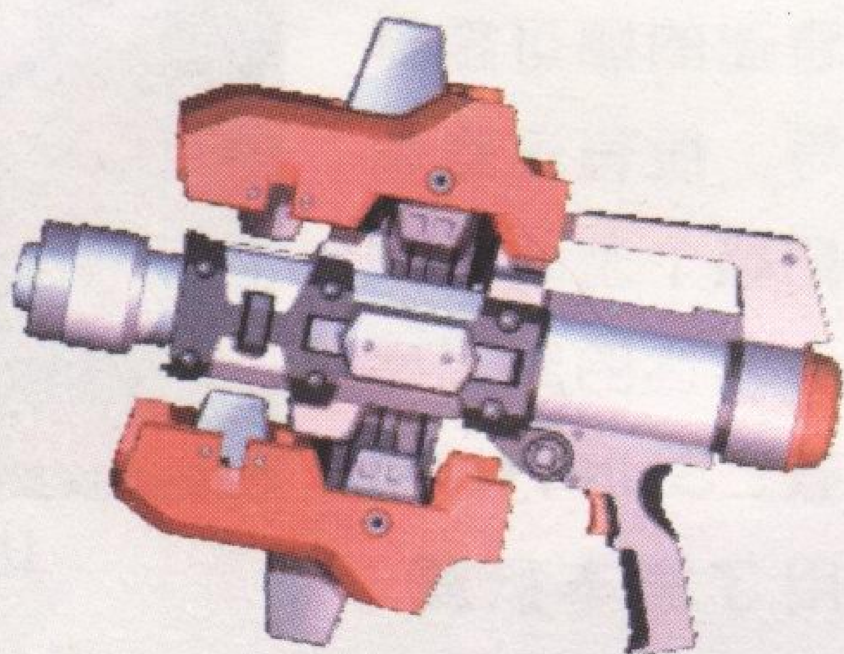
中文名	挖金块
英文名	Lode Runner - The Dig Fighter
年份	2000
制作公司	彩京 PSIKYO
光盘位置	art\lostheaven\recom\loderndf.zip

系统篇：

掘坑：

Ⓐ键：角色左边挖坑

Ⓑ键：角色右边挖坑



在已挖坑位置按A键或B键可以把坑填上。

时间条：

1、角色被怪物攻击会减少下面的时间条，游戏过程中时间条也会慢慢减少，时间条为零则GAME OVER。

2、在角色被困在死角无法出来时可以牺牲一点时间按开始键重新尝试此关卡。

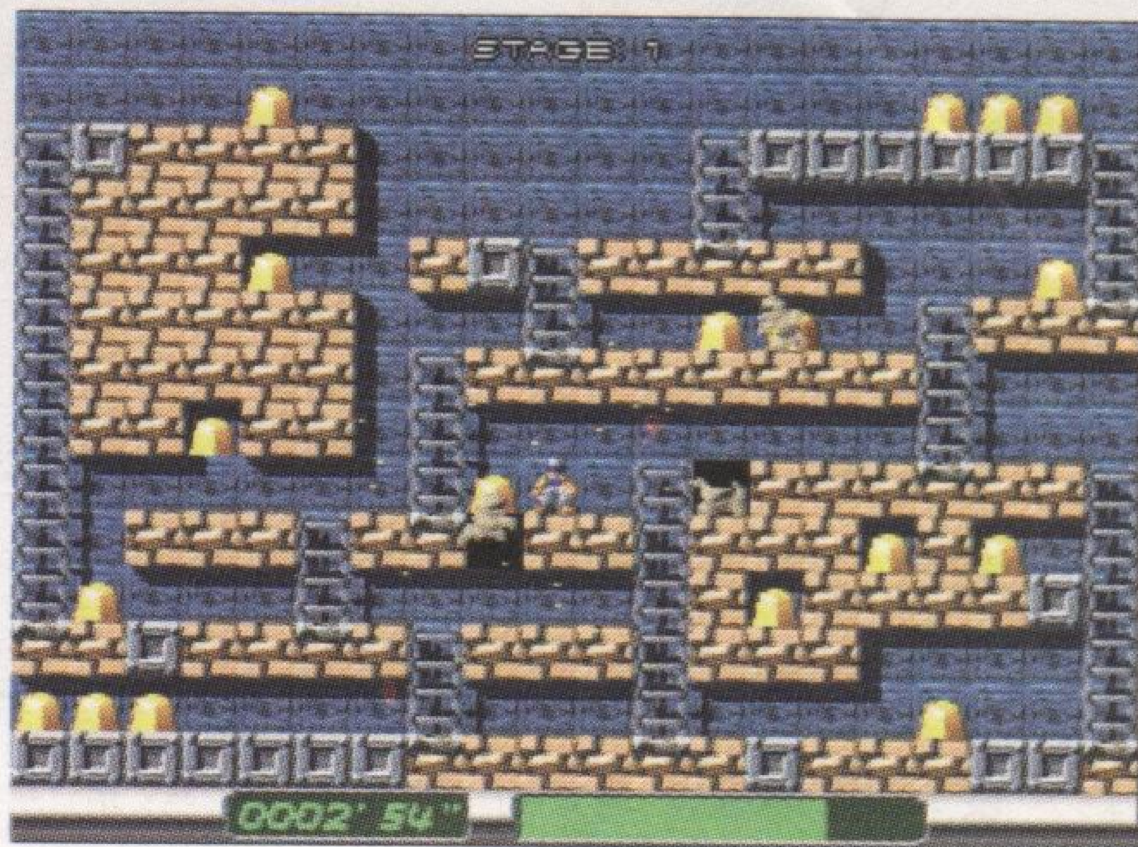
对战模式：

这是游戏最吸引人的地方，彩京充分发挥了竞争的意识，在对战的场景中把金块都取消，取而代之的是怪物蛋，双方的玩家接触怪物蛋就可以把该怪物变成自己的怪物去攻击对方，当然也可以被对方利用能量枪消灭。



鉴赏篇：

《掏金者》这个名字对我们是再熟悉不过，甚至是许多人第一个接触的游戏，从以前苹果机上的《警察捉小偷》到任天堂红白机的《偷金块》，它陪伴我们度过了美好的童年。简单的规则却包含了无穷的变化，其游戏性以及对智力的考验甚至不输于世界闻名的《俄罗斯方块》。



《掘金块》作为以《掏金者》为蓝本的同类游戏，在彩京出色的美工和强大的SH2基板上重现了此类游戏的超强游戏性，游戏提供了适合从初级到高级玩家共七种游戏模式，循循渐进的方式非常体贴玩家，在超级难度下，有限的时间和满屏幕的金块足以让我们头疼不已，从而进一步提高了游戏的耐玩性。

为了弥补剧情的不足，彩京把每个关卡设置成分别对应一个女孩由出生到结婚的历程，虽然这样的效果并没什么作用（笑）。游戏的重点在于华丽的画面，采用三维建模的游戏画面让玩家可以更能投入游戏中，经过各方面设计的地形需要玩家深思熟虑。相对于红白机上的《偷金块》，它不但在画面上有飞跃，而且主角手上那把钻枪的功能也有大大的提升，不但可以对自己两边分边挖坑，还可以用枪的磁力填补挖好的坑，从而可以迅速消灭坑中的敌人，但对游戏中层出不穷的敌人来，或许任由它追在后面比消灭它更有利哦。

如果说游戏最大的革新，就是对战系统的加入，怪物蛋的设定大大加强双方竞争中的激烈，但并不是拥有一大批怪物就稳操胜卷，或许对方在你不在意时把你埋掉哦！在现今人与人竞争才是最有魅力的地方，《掏金者》的爱好者们千万不能错过这个全新的游戏方式哦！

简单的操作、漂亮的画面和超强的游戏性形成了《掘金块》独有的特色，让我们放下手中的工作，动起自己的脑筋，加入到偷取金块的行列里吧！



见证街机游戏发展的历史



——第七回 GAMEST 大赏

★GAMEST 大赏　侍魂（Samurai Spirits）
制作公司：Snk
光盘位置：art lost gamest samsho.zip
使用模拟器：NeorageX/M.A.M.E/Fba/Nebula/WinKawaks

★最佳动作游戏赏　魔法泡泡（Puyo Puyo）
制作公司：Sega
光盘位置：art lost gamest puyopuyo.zip
使用模拟器：M.A.M.E

★最佳画面赏　饿狼传说特别版（Fatal Fury Special）
制作公司：Snk
光盘位置：art lost gamest fatfursp.zip
使用模拟器：M.A.M.E

★最佳射击游戏赏　战国世纪（Samurai Aces）
制作公司：Psikyo
光盘位置：art lost gamest samuraia.zip
使用模拟器：M.A.M.E

★最佳角色赏　娜可露露（Samurai Spirits）
制作公司：Snk



本年度的Gamest大赏几乎是专为展示SNK的辉煌而举行的。93年的SNK如日中天，借助一系列异常出色的格斗游戏引领了当年的格斗风潮，层出不穷的新作让玩家目不暇接，甚至让人忽略了其他游戏的存在。而Capcom这个格斗游戏界的老大却因为缺乏新鲜血液而被SNK挤下最受欢迎游戏厂商的宝座，从中我们可以看到，SNK从一个三流游戏制作商走出来，靠的是制作者的激情和创意以及成功的人设，沉迷于过去的成功只能让制作水平止步不前。

如果要说对格斗游戏发展的意义，那《街霸》的地位是不可动摇的，但要提到最热血的格斗游戏，相信大家都会想到SNK的《侍魂》。我个人认为，《侍魂》是SNK最出色的格斗游戏，它在我心目中的地位甚至超越了《拳皇》。任何一个初接触《侍魂》的玩家都会其中的角色和极具魄力的放缩画面所吸引，然后深入游戏后就会为其世界观和刀剑中的战斗而疯狂。通过日本战国的浪漫背景下，创造出梦一般的战士，豪爽的霸王丸、冷酷的桔右京、神秘的服部半藏以及让万人着迷的娜可露露等，所有这些都把整个游戏的气氛表达的淋漓尽致。SNK巧妙引用了宫本武藏、柳生十兵卫等历史知名人物，在人设上获得了巨大的成功。而《侍魂》最出色的地方则表现在它新创的格斗类型——剑术格斗，剑客间的豪快通过手起刀落的一瞬间来完美表达，刀光、剑影、血色构筑起一部战国武士的浪漫史诗。“侍”的精神在这里得到了完美的体现，同时也让我们体会到：“杀戳”原来也可以这么美丽。



让世界激动的刀剑格斗

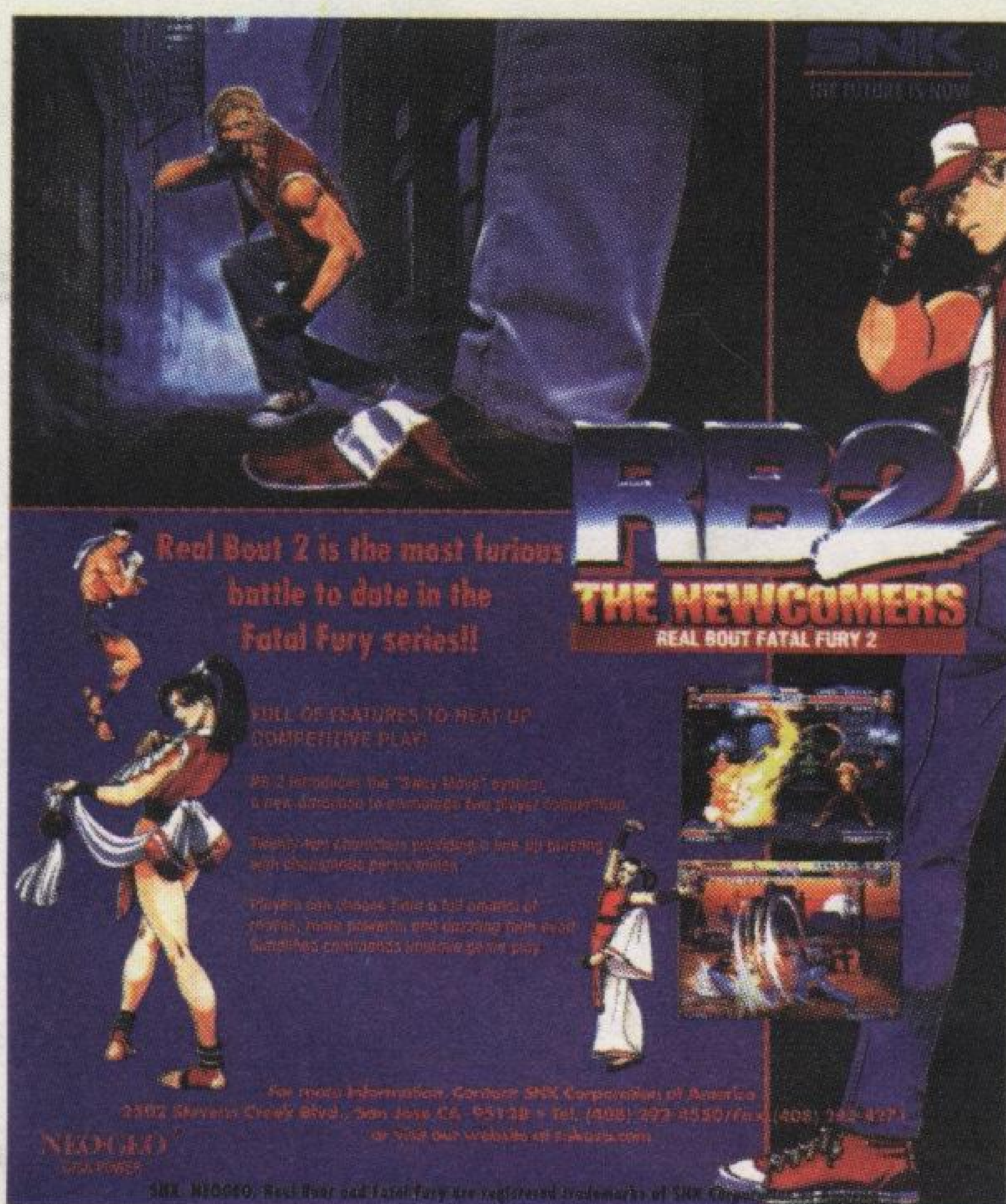
虽然在当时来说当然，《侍魂》作为一款原创作品，避免不了有许多缺陷，例如人物的平衡性、出招判断等。但它新颖的类型、真剑决斗的爽快、个性的人设都足以完全掩盖其他毫不起眼的缺点，这为下一年殿堂级的刀剑格斗游戏《真　侍魂》奠定了坚实的基础，SNK也如愿以偿地靠它夺走了Capcom保持了三年的大赏宝座，Gamest还特地为它设立了一个对战格斗赏，可谓集万千宠爱于一身。

SNK除了《侍魂》这个让世人眼睛一亮的大作，另一顶梁柱《饿狼传说》的两个续作：《饿狼传说特别版》和《饿狼传说2——新的战斗》也在大赏里大占风头，分别获得大赏第二名和第四名的佳绩。“《饿狼传说》系列”可说是人设取得巨大成功的代表作，里面的角色被SNK从九十年代初一直使用到现在，而且人气一直长盛不衰，特



超一流的人物设计

瑞、安迪、东丈都是大家耳熟能详的人物，而以性感著称的不知火舞更是迷倒千万男性玩家，当然其原因就不用我多说了（说起来，到现在他们都已经很老了，555）。《饿狼传说》除了有出色的人设，在系统上也有不少格新，独有的双线系统也是吸引玩家的地方，但有利也有弊，双线系统非常大地破坏了平衡性，使Bug技充斥游戏，这也成为SNK格斗游戏一直为人诟病的地方，但这些创新正代表了SNK在当年初生牛犊不怕虎的精神。



不知火舞是男性玩家注目的焦点

在Capcom和SNK两大格斗厂商的挤压下，小厂商的同类作品很难有崭头露角的机会，但还是有诸如《豪血寺》、《世界英雄》等有自己特色的作品发表。此时拥有极具性格的人设、华丽的招式、崇尚人与人之间对战交流的格斗游戏也逐渐成为了街机游戏的主角。《光明使者》、《暴风传说》等经典的清版动作游戏也无法与之抗衡，倒是借鉴了《街霸》特色的《变身忍者》能令不少人



还有比这更可爱的人物么

注目，但动作游戏大赏还是被我们并不熟悉的Puzzle游戏《魔法泡泡》夺得。《魔法泡泡》是一款类方块的游戏，Sega灵活地运用了超可爱的人设以及饶有趣味的连锁系统，目标直指女性玩家，取得成功的同时也为新派的方块游戏奠定了基础，Capcom后期制作的《口袋方块》也是同类型游戏的代表作。

时至92年，飞行射击游戏一直无法突破Taito、东亚企划等制作公司游戏的框架。彩京这个射击游戏爱好者永远无法忘记的名字，在93年作为射击游戏制作中的新鲜血液，携自己的得意作品《战国世纪》打破了一向来只专注于提高画面、加入新技术的射击游戏制作框架，一举夺得了射击游戏大赏，其成功之处在于着重墨于角色的设计、华丽且极具魄力的画面和简洁的操作所带来的爽快，一直到后面的《战国之刃》和《打击者》等系列游戏，逐步形成了自己独有的风格，看来要取得成功，盲目的模仿而缺乏自己的特色是不可能的，已经有太多的例子在我们面前。



华丽的纵版卷轴画面

第七届的角色大赏自然也地被擅长人设SNK夺走，作为SNK的两大女角：清纯派的娜可露露和性感派的不知火舞，确实让玩家左右为难，最后是由充满少女清纯气质、骄　如花的娜可露露夺得（难道这也符合日本人的幼齿爱好？寒）。值得一提的是，本次投《侍魂》票的玩家不少是初次接触格斗游戏，完全是被其角色的魅力所吸引进来的。不由回想起初中时硬拉同桌的女孩去机室玩《侍魂》，被她用娜可露露痛斩的情形，不禁痛哭流涕……


娜可露露的清纯


不知火舞的妖艳

责任编辑：龙二　E-mail:lone2@comicer.net
文：兔子

国内游戏汉化者阿一访谈



兔子：你好，我是《模拟与游戏》记者兔子。

阿一：你好，兔子。：）

兔子：这次看到你们和CGP合作完成的《牧场物语》汉化版，请问完成这个汉化项目总共用了多长时间？

阿一：从4月19日《牧场物语》在网上的发布到8月6日，总共花了三个多月吧。刚开始还以为能够在一个月内完成。

兔子：当初怎么想起要汉化《牧场物语》这个游戏呢？

阿一：我是牧场迷啊。曾几何时偶有一个GBP，那时是何等疯狂地玩《牧场》啊。

兔子：那么翻译是怎么找来的呢？

阿一：翻译是CGP和模拟天下汉化小组双方合作的。：）呵呵。

兔子：模拟天下汉化小组有固定的日翻？

阿一：固定的大概就雷骑士1985吧。

兔子：你们似乎也没什么固定成员？

阿一：固定成员当然有了，在模天论坛里有固顶贴。只不过到现在还没有一个正规的小组网站（主要也是因为我最近一直很忙。）

兔子：不过固定翻译似乎只有一个啊。

阿一：嗯，所以模天汉化小组现在还不是很正规。：）呵呵

兔子：是不是汉化小组名气越大，前来自告奋勇要求加入的翻译也就越多？

阿一：这也未必，而且翻译多也未必就能够真正帮得上忙。真正的游戏汉化需要的是从始而终，并且对游戏有一定了解的翻译。

兔子：你们历经三个多月《牧场》的汉化，导入最后一段文本时的心情可以描述一下么？

阿一：当然比较激动了。：）这么多时间的劳动成果就凝聚于这一刻。

兔子：当我访问你们的下载页面时，下载纪录已经是33062了，这么一个数字对你们意味着什么？

阿一：代表着我们这三个月的辛苦劳动没有白费。：）

兔子：既然现在已经做出了这种成就，你作为模拟天下汉化组的组长，会不会趁《牧场》发布的热潮改变一下你们组现在的状况（缺翻译、工程项目少、知名度不够高等等）。

阿一：主要是我现在已经工作了，没有那么多的时间去管理小组的事。唉……为小组制作一个网站，我已经策划很久了，就是没有空。

兔子：相信这次《牧场》的发布，已经有不少人要求加入你们组了吧？

阿一：也不尽然，似乎没有汉化的游戏喜欢的人多，想加入的人就多这种说法吧？

兔子：呵呵，请问你们是第一次和CGP合作么？

阿一：是啊。因为当初《牧场》出来的时候，我们模拟天下汉化小组和CGP小组都在研究这个游戏。当初，我研究得稍微早一点，所以就决定两个小组合作汉化牧场这个游戏了。：）

兔子：在和CGP合作中工作是怎么分配的呢？

阿一：我是负责破解和统一管理两项工作。而CGP的小胖、Verify、明智光秀，以及模天汉化小组的gxpb、雷骑士1985，负责游戏日文脚本的翻译工作。最后由伤雪负责美工方面。

兔子：你在这次合作中对CGP的印象如何呢？

阿一：CGP是一个组织，让我对于一个组织发表看法，似乎有点不太方便。不过说句实话，现在的CGP已经没有从前辉煌了。没有ROC的CGP就等于是一条没有眼睛的龙，无法发挥其真正实力。CGP的真正辉煌也就是在于《黄金的太阳》中文版的推出。

兔子：CGP真正完成的作品似乎不多呢！

阿一：要想真正完美地汉化一个游戏是相当困难的，需要花费很多时间和精力。再说，汉化本来就是一件以兴趣为动力的工作，能够真正走到底需要相当动力。

兔子：呵呵，不知道你们会不会协助CGP完成那些半截的项目呢？

阿一：现在网上到处有L在骂CGP，或者是在指责CGP，都在问“为何不完成最后的一点汉化？”但是，你要知道那些项目没能完成的真正原因。假如一个项目很简单，很容易就摆平＝，谁会愿意一直放在那里，让那些L们骂？CGP有些项目之所以没有完全完工，是因为技术上的原因。

兔子：呵呵，我想起因或许是因为电X给CGP宣传过头了吧？正所谓期望越大、失望越大。只能怪CGP自

己自食其果，至少我这么认为。

阿一：：）真正的汉化小组没有必要太多去宣传。玩家并不是需要一个人气很高的汉化小组，而是需要能够为玩家勤勤恳恳汉化经典游戏的小组。不过，我在这里，也希望广大的游戏玩家能够不要太责怪汉化者。毕竟汉化工作是没有任何收获，完全凭兴趣来做的事。如果你觉得某个游戏非要汉化完成，那么你为何不自己去学汉化，为何不自己去汉化你自己喜欢的游戏？几乎所有的游戏汉化者，都是从玩家走过来的，因为实在太喜欢某个游戏，最终走上汉化的道路。

兔子：呵呵，你们进行和已经完成的都有那些项目呢？

阿一：我们汉化小组现在正在进行中的游戏有《世界传说（GBA）》和《浪漫沙加３（SFC）》，现在正在努力中的游戏是《牧场物语（ＧＢＡ）》。虽然已经正式发布了，但是还存在比较多问题，所以我们会努力完成抓Ｂｕｇ工作，尽快为广大《牧场》爱好者提交一个完美的《牧场》汉化版。在此，我也代表该游戏的全体汉化者，感谢广大的《牧场》玩家一直以来对我们的支持，没有你们的支持，我们就没有动力汉化完此游戏。：）

兔子：过去我见过你们的几个作品，比如《皇家骑士团（ＧＢＡ）》、《四狂神战记（ＧＢＡ）》，可是都有不尽人意的地方。比如《皇家骑士团》字体太难看，《四狂神战记》的修正对话问题很多。

阿一：呵呵，那些都算是我比较早的个人作品吧。实际上那些只是将一些台湾ＪＳ出的繁体游戏简体化了。

兔子：看来，你做ＧＢ汉化的时间似乎不长啊。请问你是什么时候开始的？

阿一：真正开始接触汉化，应该是去年５月份的时候吧。那个时候知道有汉化这么一回事，可并不是很清楚具体怎么操作。后来因为非常喜欢SFC上的《MMR》，也就是《重装机兵》在ＳＦＣ上的复刻版。不过玩了一会发现日文太多，看不懂，狂汗……所以就跑到网上找了一些教材研究了几天。不过首次研究因为《MMR》字库上的特殊性，导致一个星期就没有碰汉化了。直到今年初，慢慢开始接触ＧＢＡ游戏的简体化，也正因为如此，才让我了解到字库的结构，也让我懂得了对字库的处理程序编写。

兔子：你觉得ＧＢＡ游戏汉化困难么？

阿一：ＧＢＡ的游戏汉化应该是最容易的，除了那些文字或者图片被压缩过的游戏。并且字库的扩容和修改，也都是相当容易。

兔子：呵呵，这么说ＧＢＡ游戏汉化难的不是破解，而是翻译咯。

阿一：应该是这样说。现在汉化界最缺的就是翻译。传说中的《牧场》主力翻译小胖，现在也已经因为工作原因，而中止汉化的翻译工作了，真是可惜啊！：（

兔子：现在不少朋友觉得翻译游戏剧本是吃力不讨好，所以很多懂日语的朋友都不愿做这个。你觉得呢？

阿一：我作为一个汉化界的新手，也不好随便对这种事情下定论。不过现在汉化界的确是这样，翻译最多翻译两个游戏，最终还是选择离开汉化界。更多的是只汉化了几个星期就中途退出……唉……其实我觉得强迫翻译加入某游戏的汉化项目是不现实的，真正能够持久进行翻译的，还是那些对当前汉化的游戏感兴趣的翻译者，不过也只是稍微持久一点，我只能说是稍微。

兔子：呵呵，还有不少翻译们老觉得功名之类的与自己无关。不过的确不少人都把功名归结在破解者身上，没有人想起翻译。所以不少人都把汉化ＧＢＡ　Rom看成成名的捷径。因为破解不难，他们看到热门的游戏放出后赶快破解，放出几张图。然后四处发贴找翻译。

阿一：：（是啊，现在汉化界到处都出现这种情况。恐怕很容易就可以在网上找到某个游戏，只知道破解者的名字，而翻译是谁，根本就不知道。我希望汉化界能够稍微改变一下这种情况，大家能够稍微提高一下翻译的地位。

兔子：呵呵，谈到这个。一直和你搭档的翻译能介绍一下么？

阿一：小胖是ＣＧＰ的主力翻译，一直在和我合作汉化《牧场物语》，这个游戏的汉化过程中只有他能够从始而终。当然，我并没有在责怪其他翻译的意思。因为游戏汉化本来就是一件自愿和兴趣的事，翻译们也都是人，他们有自己的工作，有自己的生活，并不可能全心全意扑在汉化翻译上。所以，对于那些中途退出项目的翻译们，我们没有任何理由进行指责。我也不希望游戏玩家们老是在责怪某个翻译，责怪某个破解者，或者责怪某个汉化小组。这一切都是以自愿为前提的。

兔子：这么说来《牧场》是你和朋友们第一个完成作品咯？

阿一：应该说是本人汉化史上的第一个作品。以前只是简体化了《皇家骑士团外传》和《沉默的遗迹》。其实偶还是算菜鸟：）。

兔子：呵呵，有一个完整的作品已经不错了。毕竟汉化游戏不是像汉化软件那样可以速战速决。

阿一：嗯。是啊。汉化游戏需要有一个能够统筹安排，并且需要有一批能够持久的翻译群。要不然，只能是雷声大、雨点小。

兔子：呵呵，耽误了你不少时间。好了不打搅你了，再见。

阿一：再见。

—牧场汉化制作群名单—

翻译：小胖、Verify、gxpb、明智光秀、雷骑士1985
破解：阿一
美工：伤雪
测试：Crix、8gua

无限道场 拳皇盟特稿

凤凰涅磐——KOFUNION新闻特稿

2D游戏厂商SNK官方确定的一些游戏企化

①KOF3D版 - SNK将尝试把他们著名的格斗游戏引入3D领域。游戏预定12月份在日本登陆PS2，《KOF3D》将是第一个为PS2开发的格斗游戏。

②SNK vs Capcom:Chaos - PS2版本将在这个冬天亮相，Xbox版本正在讨论，情况良好。游戏的联网功能也在讨论，但是如果因此而导致游戏预定发售日推迟太多，那么它将会被取消。

③KOF2003 - 游戏将于年末登陆日本街机市场，明年推出PS2移植版本。

④合金弹头3 & 合金弹头4 - 这两个游戏将定于10月和冬天推出，同期亮相的还可能有《合金弹头5》(《合金5》的消息比较少，但希望最新作还是能继承2D自由射击模式)。

⑤KOF2000 & 2001 - 今年晚些时间将会合并推出。SNK还没有确定合并的方式，但是这两个游戏将会在PS2上捆绑推出。



⑥SNK经典合集（非官方标题）- SNK正在讨论推出在PS1还是2上，大约有100多个游戏。

SNK美国分部社长Mr.Ben Herman采访录摘要

Mr.Ben Herman：有一个《KOF》的3D版分支游戏在开发中。

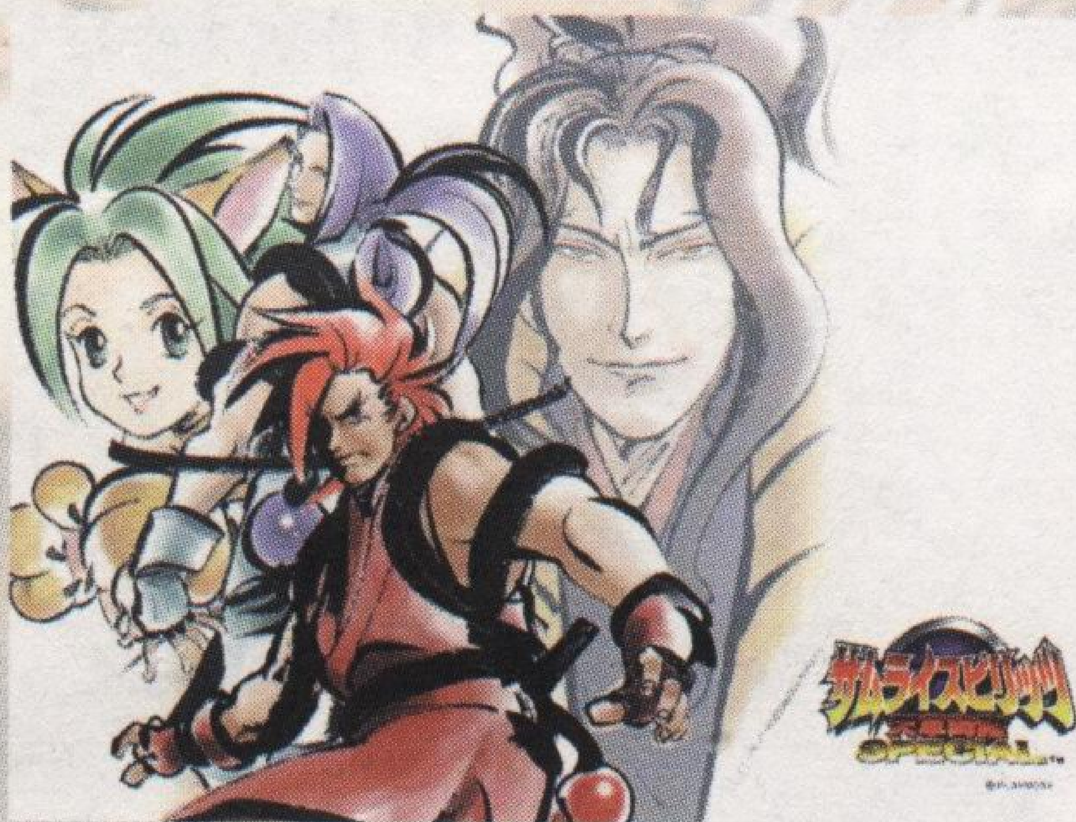
记者：是《KOF2003》么？

Mr.Ben Herman：不，游戏暂定名《KOF3D》，2D版的《KOF2003》顺利开发中。你知道，我们是一家2D公司，我们不会去伤害我们的用户群。所以我们开发的3D游戏是面向家用机的，目前不是街机，当然我们会看反馈来决定结果。

记者：关于硬件变化。SNK已经使用NeoGeo系统超过十年了，有计划改变吗？



Mr.Ben Herman：最近三年我们有一些变故，但是我们会继续寻找一些新的平台来保持我们的活力。



记者：仍继续由自己开发而不是用第三方公司的吗？

Mr.Ben Herman：这个问题留给日本方面解答，我真的不知道答案。

记者：《KOF》、《合金弹头》和《SNK Vs Capcom》将会登陆GBA，你能说一些情况吗？

Mr.Ben Herman：《合金弹头》十月份应该会发售，但不是《合金弹头3》，其中会有很多变化。其它游戏也在为32位掌机而特别开发中。

记者：这么您是说它将是非移植作品而是原创游戏咯？

Mr.Ben Herman：对。

记者：那么GBA的《SNK Vs Capcom》和《King of Fighters》呢？会是移植版么？

Mr.Ben Herman：目前还在计划，不是很清楚。



记者：很多人想知道的：《饿狼－狼之烙印》，以及《月华剑士》、《侍魂》等系列，在计划中或者开发中吗？

Mr.Ben Herman：现在来说……还没有。不是说不会有，只是现在来说我不能给出一个时间。

记者：一个都没有吗？

Mr.Ben Herman：就目前而言的确如此。

PLAYMORE 正式改名 SNK PLAYMORE



PLAYMORE 会社7月7日宣布，自即日起正式将社名变更为SNK PLAYMORE 会社，同时表示将继续发展《格斗之王》、《侍魂》、《合金弹头》等名作系列，并对全新游戏作品的开发加大力度。

万众瞩目的《拳皇网络版》流产？！

据GK 韩国方面的消息来源，热门格斗网络游戏《拳皇在线》（KOFONLINE）开发商UNOTAC 最近与日本SNKPLAYMORE 决裂，《拳皇在线》（KOFONLINE）已经不能再使用"《KOF》系列"人物角色的名字，也就是说《拳皇在线》这个游戏名及游戏中所有涉及到"《KOF》系列"人物角色的名字均不能再使用。

《拳皇在线》的开发真可谓一波三折，UNOTAC 在2000 年就计划开发这个网络游戏，在2001 年4 月与SNK 及PLAYMORE 签约开发一个"KOF ONLINE GAME"。UNOTAC 是这个游戏的版权所有公司，DEC 提供服务器和游戏引擎技术。《拳皇在线》由这两家公司共同开发。当然，这两家公司的CEO 是相同的。UNOTAC 曾经表示：我们有"在线KOF"的全部版权。

据最新消息透露，UNOTAC 在《拳皇在线》中已经开发的草稚京、金家藩、莉安娜等角色的肖像可以继续使用，但名字就不能再使用了。

SNK 月内相关动态

SNK复活，并参加东京游戏展；官方主页改版，正式启用名字SNK PLAYMORE；SNK 官方公开《侍魂》近七年来的真正新作《侍魂 - 零》。



从这些我们不难看出来，今日的Playmore 要复活为SNK的决心，美国分部的重新建立和活动也预示着SNK 将重回世界格斗游戏的大舞台，而不是仅仅局限于日本。凤凰可以在地狱的火焰中重生（就如同凤凰座的"小强"一辉也是越死越强>_<），度过了难关的SNK 真的回来了。而且现在的SNK Playmore 态度强硬，经营得当，颇有王者风范。

总之，新生的SNK 带给我们无限新的遐想……

SNK 近年变迁

– 97年，SNK 投入大量资金开发"HyperNeoGeo64"主板，3D 影像的霸王丸和娜可露露引起轰动，并有意将《KOF》3D 化。

– 98 年，"HyperNG64"第一作《侍魂 64》发售，毁誉参半的现实令《KOF》3D 化的构想基本破灭。

– 99-2000 年，3D 侍魂再一作《阿斯拉斩魔传》、《饿狼》的3D 作品《Wild Ambition》和号称"龙虎之拳 3"的《武力》相继失败。自此，"Hyper NG64"主板彻底失败，SNK 自95 年以后良好的财政状况开始恶化。同期，由高堂力主开发手掌机的方案实行，很快NGP 发售，不久后彩色版NGP 相继发售。SEGA 象征性在NGP 上制作了《SONIC》等作品，主力作品依旧是SNK 的格斗游戏，可惜由于掌机无法把《KOF》、《饿狼》的真正魅力表现出来，很快NGP 和NGPC 陷入困境。

– 2000 年初，SNK 亏损380 亿日元。同年SNK 向法院提出债务免除申请。Aruze 出资50 亿收购SNK。

–2001 年4 月，SNK 向大阪法院提出"民事再生"方案。2001 年10 月SNK 正式宣布破产，网站也停止更新，SNK 员工也分散到日本和韩国各个相关公司之中。SNK 原本负债的380 亿元由Aruze 偿还。

– 2001 年11 月，专门经营老虎机和波子机的PLAYMORE 取得了"SNK"和"NeoGeo"的商标权，以及该公司旗下所有名作的版权。并把旗下的主要负责街机和老虎机业务的SUN Amusements 公司更名为"SNK NeoGeo"。不过PLAYMORE 一直没有使用SNK 这一商标，而使用自身的"PLAYMORE"商标发行游戏。可能因为SNK 的名头具有更高的知名度。

– 2002 年，PLAYMORE 相继在香港、美国、日本设立SNK 分公司，SNK 借PLAYMORE 之手重生。

– 2003 年，PLAYMORE7 月7 日宣布正式改名为SNK PLAYMORE。

无限道场

拳皇盟特稿

Snk VS Capcom Chaos

系·统·介·绍

文：KOFUNION／Kipak

基本操作

以1P角色为准（即游戏角色面向右，以下介绍未特别说明亦同）

摇杆操作

［前，→］－前进

［后，←］－后退和站立防守（防御中上端攻击）

［斜后下，↙］－蹲下防守（防御上、下段攻击）

［斜前下，↘］、［下，↓］－下蹲

［斜后上，↖］、［上，↑］、［斜前上，↗］－后跳、垂直跳、前跳

按键操作

A：轻拳　B：轻腿　C：重拳

D：重腿　START：挑衅，对手能量值减少。

特殊操作

前冲：快速←←，角色会在前冲一段距离后停下，可以在前冲中随时出招。

疾退：快速←←，角色会在疾退一段距离后停下，在疾退中也可以随时出招 。

防御取消前冲：防御中快速→→或防御中BC同时按，将耗费一定的能量，使用BC同时按的方法消耗的能量更多。（注意：和普通的前冲特性相同，没有无敌时间）

防御取消击倒攻击：防御中CD同时按，将耗费一格（1 LV）能量。

普通投：AB或CD同时按，部分角色可以空中用普通投。

拆解投技：对手普通投时按下与对手使用相同的按键（即对手用AB投你也要用AB解）。

受身：倒地瞬间AB同时按 。

破防：一定时间内连续攻击，使对方血槽下面的绿色防御槽消耗完，对方即进入防御不能状态。

大跳跃：①先轻点一个下方向（ 或↓或 ）再进行跳跃（ 或↑或 ）；②前冲中进行跳跃（ 或↑或 ）。

必杀技：按每位角色的固定指令输入。

超必杀技：按每位角色的固定指令输入，将耗费一格（1 LV）能量。

EXCEED：自己体力一半以下，按每位角色的指令输入，对每个对手只能使用一次的究极奥义。

系统其他相关



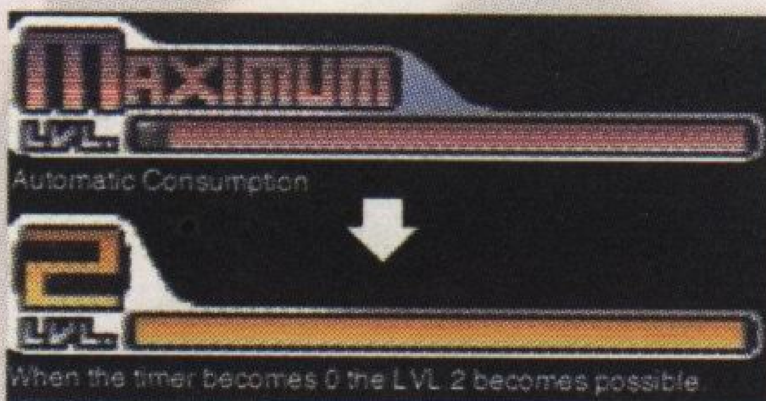
前冲／防御取消

前冲：这是前冲系统的活用，因为前冲可以在任何时间发动攻击，因此前冲和防御取消前冲将在本作战术中占重要位置。



战斗介绍：对战前所有角色相互之间会有个性对话，1对1的战斗则完全凭个人实力，不是组队战。

能量槽解析：①能量槽最多可以有3个等级（3 LV）；②攻击对手或者防御、使用必杀技等均会增加能量值；③如果积满3等级（3 LV）能量就会自动进入MAXIMUM模式 。



MAXIMUM模式：①可以使用超级取消（Super Cancel），这和《KOF2002》一样，可以必杀技取消必杀技，超必杀取消必杀技以及必杀技取消平时不能取消的普通技和特殊技等特性，消耗相应的能量；②此时使用超杀消耗能量为平时的一半；③此时使用防御取消击倒攻击消耗能量为平时的一半；④即使不使用特殊取消等，MAXIMUM的气槽也会自动减少，减为0后自动退出MAXIMUM状态，变回2 LV。

此外，角色出招还在不断修正中，喜欢本作的朋友请访问KOFUNION SVC专区：

http://allgames.gamesh.com/kof/update/spec/SVC/svc.htm

我们的主题曲

Chapter 4——感情线上

文：小火

我的体重以前是303KG，现在是157KG，整整少了146KG。

以前的我走在路上，像一座小山。现在的我，顶多是一个身高有227CM的人罢了。

如果金师父他们看到现在的我会怎么说呢？表扬或是责备呢？

我已经没有那么心情考虑那么多了，现在困扰我的已经不再是我的减肥问题了，而是另外的东西……

漫画店前。

"老板，买一套《剑风传奇》。"

回到家里，灯亮着，蔡真的在家里。

熏说Andy的样子很狼狈，脸上被抓了很多爪痕，不过蔡也好不了多少，衣服都被烧黑了，显然是被Andy的超裂破弹打中。

"你为什么要和Andy动手呢？"我问他。

"那个家伙居然跟踪你和舞啊，我看他那么鬼鬼祟祟的样子，就去挑衅，嘿嘿，于是就动起手了。"蔡从来都认为无故挑衅是他难得的几个优点之一，这也就是金师父要送他去怒队的主要原因，"不过说真的，陈现在变成这个样子，我真的没有认出来呢！你和舞那个小妞在一起，还很相配呢！"

"别胡说了，"我背着蔡把漫画书放好，"你还没吃东西吧，走，我陪你去吃东西。"

"算了啦，你看我现在这个样子，"蔡还是很注重自己形象的，"你不是带了些东西回来吗，我看看是什么……"

……

……

"　！！"我听见蔡的尖叫。"陈！你怎么会有这种东西啊！！"

我差点忘记了蔡是最讨厌的，我不好意思地笑笑说："这个是舞给我制订的减肥餐啊，是怕我晚上饿而准备的。"

"　……"蔡对　的承受能力显然已经到了极限，"真不知道这么恶心的东西你也可以吃得下……唔唔，减肥真可怕……我还是随便吃点其他的算了……"

最后的结果是我给蔡戴了一个很大很高的帽子，换了一套金勋师父的深绿色外套，蔡在怒队训练了一个多月，竟然长高了不少，然后我们去吃蔡最喜欢吃的螃蟹。

"你这个样子还真是Cool Choi呢！"我看着蔡的样子，有点想笑，"我们两个人现在出来，没有人会想到会是陈国汉和蔡宝健了吧，嚯嚯！"

蔡则专心吃螃蟹，没有对我的总结性发言做出任何反应。

"蔡啊，我还一直忘记问你，"我突然想到蔡或许是偷跑回来的，"你的训练期应该还有两周吧，怎么会提前回来呢？"

"还不都是为了你，"虽然蔡说这个话的时候所有精神都在螃蟹上，但是我知道蔡是不会对我说谎话的……那么，为了我，指的是什么呢……

"你知道薇璞吧，就是怒之队那个小女人，"蔡似乎有满腹牢骚，"你不知道这个女人有多变态，连哈迪伦教官都被她用鞭子拖到地上过……那个SM女啊，我真的很想用爪子撕破她的皮肤呢！"

看样子蔡在那个薇璞手下吃了不少苦头，所以现在牢骚才会这么多了。不过我不知道这和蔡提前出来，以及所谓的"为了我"是怎么一回事。

"那个薇璞可是一个万事通，什么事情她都可以提前知道。"蔡说，"你在舞那里训练减肥的事情，我一个月前就知道了，薇璞甚至还搞到了你减肥后的照片给我看……"

蔡果真从大衣的包里摸了一张我训练时的照片。我自己都不知道什么时候被拍下的照片，看来这个薇璞的确很厉害。

"后来薇璞告诉我说，陈开始喜



欢上不知火舞了……”蔡不疾不徐地说，但是对于我而言，这样的话无疑是晴天霹雳。

我一把抓住蔡的肩头：“蔡，你……你在胡说些什么……”

蔡推开我的手说：“陈啊，你觉得你可以在我面前隐瞒自己的心事吗？咯咯咯咯……”

“不是这样的……可是，我是真的……”在多年的好友面前，我似乎无法掩饰下去了。

蔡凶狠狠地吃完最后的螃蟹，然后转头看着我说：“薇璞说如果没有人给你帮助打气，你一定会失败的！所以作为好兄弟，我就毅然偷偷溜出来了！”

看着蔡一脸义薄云天的表情，我哭笑不得，都不知道说些什么好了。



蔡足足吃了十二斤螃蟹，腆着肚子才和我走回去。我总是怀疑蔡的义薄云天和对螃蟹的渴求是一致的。要不也不会一口气吃掉十二斤螃蟹了。

不过尽管吃掉了大半个皮夹子的钱，蔡对于我喜欢上舞的事情还是没有丝毫的理解力。在蔡的意识观里，女人的皮肤只是像柔滑的绸缎，可以让他有强烈撕碎的欲望（尽管蔡从来没有真正去撕碎过，反而因为这样的口无遮拦被金师父训了很多次）。

“虽然我是不能理解那些无聊的感情，不过是陈的事情，我会一直帮忙下去的！”蔡拍着胸脯说，“我也知道抢人家女朋友这样的事情，困难会有很多的。像今天这样的情况，以后还会有很多吧，哈哈，陈就放心吧，Andy 那个臭小子……哼哼……”

“你这个家伙可别乱来了，”我忙打断蔡坚持要两肋插刀的构想，“别瞎忙了呢，我没有什么需要帮忙的！”

回家的路上，蔡还在发泄着对 Andy 不满的时候，突然——

“GROUND SEBER！”一声低喝，一道白色的刀光向蔡冲了过来。

蔡飞身一提，已经跃上了半空。刀光停处，才看到刀光后绿色的狸猫一样的身形——怒队的Leona！

蔡的轻身术自然是不必多说的，不过蔡也没有想到，在他跳到最高处的时候——

“BOOMERANG SHOT ‘CODE:SC’！”青黑色的鞭子呼地从眼前掠过，然后蔡就被严严实实地缚住，拽到地上。

“哦呵呵呵呵，小猴子你胆子倒不小呢，居然敢偷偷跑回来！”薇璞式微笑快成为她的招牌了，“教官让我和Leona务必要让你知道一下军纪是怎么一回事……”

“你……你这个SM女，不是你怂恿我逃出来的吗？”蔡吃得很饱，这个时候根本无法挣扎。

薇璞一脸无辜的样子，看着自己的漂亮的马靴：“哎？我怎么可能怂恿你做出违反军纪的事情啊……”

“你这个卑鄙的女人啊！”鞭子拖回的时候，听到蔡最后的惨叫。

第一次看到蔡被女人捉弄得这么惨的样子，我有点想笑。

蔡被带了回去，估计在薇璞手底下，还有得他受的。

而对于我来说，蔡的意外回来，不过是让我知道我的确不能逃避对舞的喜欢罢了。

（但是——我又能怎么做呢？）



桌子上有一封信，我拆开一看是 Andy 的挑战书。

内容上十分言简意赅：周末在不知火流的道场，期待与阁下的切磋。

—— Andy Bogard

我呆呆地看着这封言简意赅的挑战书，愣直不知道应该怎么做才好。

熏则向我小心翼翼地解释：“早上陈还没有过来的时候，东丈先生送过来的。而且说是要转告舞小姐，说是一定会通过实力把舞小姐赢回来的！”

舞一脸没好气：“东丈那个白痴在想些什么，我又不是什么货物，什么赢回来输过去的！”

熏看了看僵立的我，故意大声地说：“舞啊，这是 Andy 先生爱的决战啊！”

“爱的决战……”舞似乎现在才反应过来怎么回事，“难道说，Andy 已经认为我和陈在交往！？”

我想造成舞一直没有反应过来的根源就是她从来没有认为我和她之间会有可能发生什么，这个认识是显而易见的，这更是让我伤心。

我深深吸了一口气，转头大笑说：“恭喜啊，舞，终于看到着急的 Andy 了！”

舞一脸幸福地点头：“真的呢，我都没有意识到，啊啦，男人吃醋起来这么可怕呢！”她幸福地拾起Andy的挑战书，“不知火流道场……期待于阁下的切磋……哈哈，陈啊，他是不好意思直说吧，这个傻瓜！”

突然觉得自己的存在有点多余，自己的想法有点可憎。我一开始就不应该动那样的念头吧，什么喜欢啊，太搞笑了……

“啊啊，我应该去吃熏做的早餐了！”我勉强说了一句，然后向院子里的餐桌走去。

走到门口的时候，舞在身后说：

“陈，到时候，你会故意输掉的吧。”

我肩膀一震，停顿了身形。我自然明白舞的意思，但是千言万语堵在胸口，我竟不知道应该如何回答了。

“拜托了。”舞幸福地微笑，“如果没有陈，也不会有这样的结果呢，实在太意外了呢！”

我转头，凝视属于她和Andy的幸福：“嗯，我明白了。”

熏做的早餐依然可口，但是不知道为什么我竟然吃得没有滋味。

“哎……哎，”熏拍了我几下，我才从莫名其妙的呆立中反应过来，“陈啊，这样真的可以吗？”

“唔？什么啊？”

“就是你和Andy先生的决斗啊，”熏静静地说，“现在的舞觉察不到你的想法吧……”

“我吃好了，谢谢你的款待。”我放下了筷子，站了起来。

“陈，”熏在我身后慢慢地站了起来，“胆怯的话，是抓不住幸福的机会的。”

Chapter5 ——如果我们不再见

周五，天气晴朗。我和Andy的格斗前一天。

减肥的训练已经算是结束了，我也没有停留在舞那边。不过熏倒是担心我，所以每天都过来给我做饭。当然，对于明天的决战，熏也没有再提多的意见，只是说一切由我自己决定。

舞也是每天都过来，但是我却少有和舞交谈，这让她多少有点奇怪。

“陈，是不是你不想和Andy决斗了？”舞温柔地说，“前几天只顾着自己高兴了，也没有去仔细考虑过陈的想法……”

“我没有什么的，”我回避着舞的目光，“舞，你放心吧。”

舞扳正我的头，正色说：“陈，请说实话吧。你的心事不都是写在脸上的吗？”

（我一直是这样的人吗，无法隐藏自己心事的……）

（胆怯的话，是抓不住幸福机会的。）

（真的要说吗？）

我看着舞，轻轻地说：“不想放水。”

“呃？”舞显然还没有明白。

“我想在明天的比赛中认真对待，绝对不放水。”我轻轻地说，但是语气非常坚定。

“不放水的意思是……”舞呆了一下，似乎顿悟了什么，“要和Andy做真正的决斗吗？”

“如果……如果我在决斗中胜利，”我觉得心跳得厉害，“我……我想……”

舞突然站了起来，用手按住我的肩膀：“请不要再说了！”

我看到舞慌乱的表情，心里反而更加坚定。

“如果我可以在决斗中胜利，请考虑和我交往。”

沉默……

还是沉默……

熏在厨房静静地关注着我和舞，舞呆立着没有说话，而我只觉得安静得可怕，只听见我的心跳。

（我竟然说了——）

（我究竟在做些什么啊……）

（这……就是所谓的告白吗……）

后来舞一句话也没有说就回去了，面对感情的时候，每个人都有想逃避和慌乱的时刻吧。

“明天，请好好比赛。”熏离开的时候这样说，“陈今天很勇敢，真的，非常了不起！”

“熏，你认为这样做是好事吗？可是，舞不是和Andy……”

“感情上面的事，”熏的神情多少有点落寞，我猜她是联想到自己和雅典娜以及椎拳崇之间暧昧不清的烦恼了，“我自己认为，首先就需要对得起自己才好。最后的结果是如何都不重要，关键是自己心里的想法。”

“熏，抱歉，让你有了不好的回忆……”看见熏有点黯然的表情，我也觉得很抱歉。

“正因为这样，”熏抬头仰视着我，“才希望陈可以不要像我那样，独自寂寞着啊……”

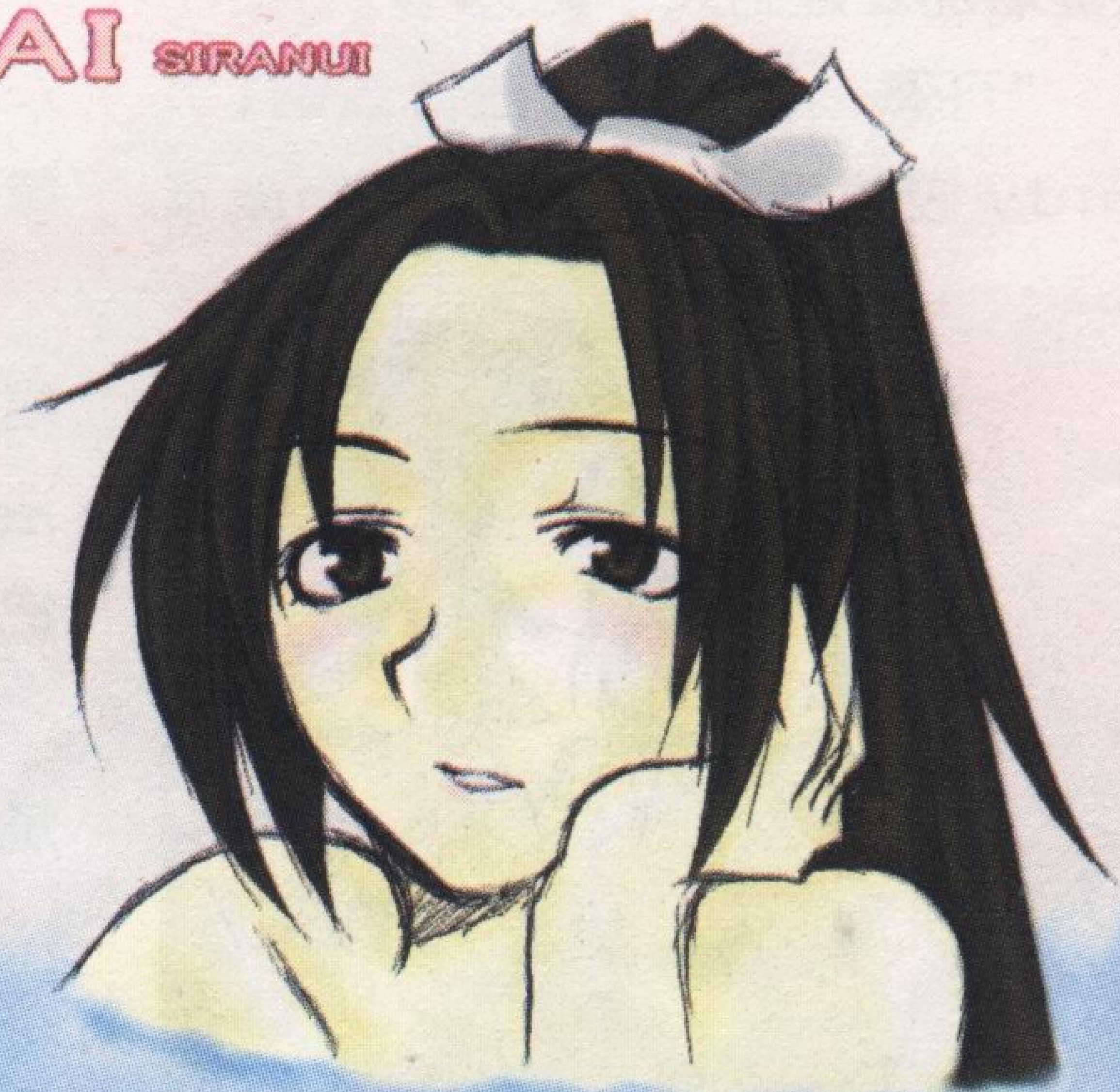
我看见熏的眼里，不知什么时候有了泪光。

决斗当天。不知火流的道场。

Andy看着我，似乎见到了仇人。东丈自然是来给他助威，舞和熏也来了。

“那么，按照KOF大赛的规则，开始吧！”东丈手里似乎总有麦克风。

舞和熏在一起，静静地看着我们，我不知道昨天晚上我所说的话对



舞来说算什么，但是我至少应该对自己负责，认真对待这个决斗才是。

Andy 先跳到了半空，“不知火流幻影不知火！上颚！”

“想用不知火流的武术来战胜我吗？”我冷笑一声，“比起舞来，你的不知火流忍术简直是雕虫小技。铁球大回转！”

Andy 似乎料到我会出这样的招式，脚尖在旋转的铁球上一点，然后往后一个闪身跳到我身后。

“哈哈，早已经研究了你的惯用战术，现在已经没有办法了吧，陈国汉！”Andy 手肘一横，“斩影拳！”

“哼，”我轻轻一跳，已经完全脱离了斩影拳的范围，“铁球——粉碎击！”

Andy 脸色大变，做梦也没有想到我这么轻易就可以跳开。眼看斩影拳力竭，铁球却带着呼呼风声打来，Andy 也只有用手抵挡了。

“嘭”地一声巨响，地面激起巨大的灰尘，Andy 也被震了老远。

（我明白了——）

（我的力量并没有随着减肥的过程消失，反而是我的体重变轻了后，敏捷性自然增强了。虽然对于以前的铁球大压杀那样的依赖体重的必杀技巧已经没办法使用，但是总的说来，敏捷增加还是利大于弊。）

“可恶，你在得意些什么啊！”Andy 咬咬牙说，“韩国队的对战录



象，我已经看了很多次了，对于你的战术，早摸得一轻二楚了，哼哼！”

（这个笨蛋，我和以前有这样大的差别了还依赖对战录象。看来舞说的一点都没错，饿狼队老是看对战录象，都是些死脑筋。）

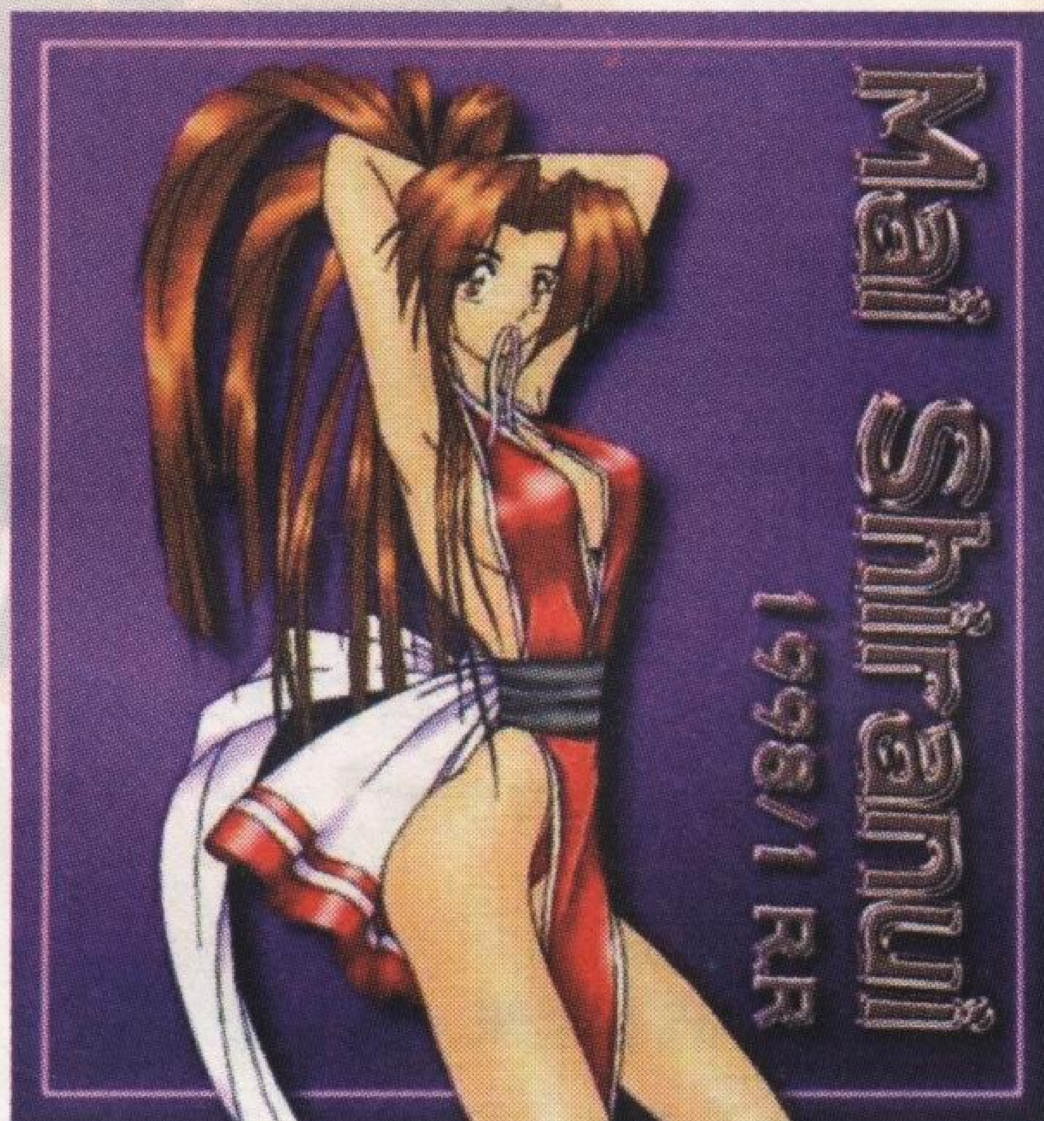
“空破弹！”“铁球大回转！”

“激飞翔拳！”“铁球大回转！”

“升龙弹！”“铁球大回转！”

“可恶的家伙！”Andy 已经被铁球震得虎口出血了。

我看着我面前狼狈的对手：“你还不明白吗，简单的招式往往是最有



效的。还一味依赖对战录象什么的东西，你难道忘记我在舞那里做的减肥训练了吗？”

“舞啊舞的，你不要在我面前叫得那么亲热！”Andy 一扬身，“斩影拳！”

在我还没有反应过来的时候，Andy 已经欺到我身旁，“击背水镜掌！”

他的速度变得很快，加之我的速度天生也比较差，所以一时间竟然无法反击。Andy 用手一抬，利用巧劲把我弹到了空中。

“觉悟吧！陈！”我看见 Andy 燃烧能力的样子，“超裂破弹！”

身体有了久违的受到撞击的感觉，超裂破弹灼烧着我的身体。

受伤所带来的疼痛，反而激发了我更强的斗志。“既然是这样的话，那么就请领受我陈国汉的力量吧！”

“铁球粉碎击！”我挥舞铁球向 Andy 狠狠砸去。

“这么单调的东西，对我还会有效吗？”Andy 大吼一声，已经闪到了我身后，“再吃一次击背水镜掌吧！”

“真　铁球——大回转！”我挥舞着比平时更快速的铁球，并迅速向 Andy 移动过去。

“如果你可以抵挡这招的话，那么试试看吧！”我大吼一声，铁球的速度也越来越快。

Andy 步步后退，可是眼看已经快退到墙壁了。

“不要小看我！不知火流秘奥义残影流星拳！”Andy 冒着被步步紧逼的铁球大回转打中的危险，缩身钻到了我身下。

（你这个家伙，想自寻死路吗？）

“铁球太鼓打！”我在瞬间把铁球的锁链横在胸口，Andy 的拳头刚碰到锁链，我一抖锁链就把他弹了出去。我也顺势冲了过去，一把抓住被我震飞的 Andy，“大破坏投！”

说话的时候，我已经抓住 Andy，直接把他掼到地上，然后又径直把他掼到这边的地上。Andy 在大破坏投的折腾下显然已经没有站起来的可能了……

“Andy，小心啊！”我听见了舞的声音。

“不知火流 飞翩之舞 浮羽！”舞像一个红色的影子，向着我挥舞着的铁球压过来。

我收不住手了，舞的膝盖扣上了我的锁链，然后随手抓住了已经快晕厥的 Andy，在锁链上反弹了回来。

舞在我身前站定，用恳求的目光看着我，“不要再打了，好吗，陈？”

“舞，你这是侮辱我吗？”Andy 挣扎着从地上站了起来，“我还没有

输呢！”

我收起了铁球，转身就走。

“喂，你这个家伙，不要逃！还没有决出胜负呢！”Andy甩开舞的手，摇摇晃晃地向我走过来，“看我的——斩影拳！”

Andy受伤后能力大不如前，这种情况下斩影拳是不可能对我构成威胁的。我一抬锁链，就把他挂到在地上。

“铁球大扑杀！”我举起铁球准备砸向Andy，在那瞬间看到了舞的表情，我的动作停了下来。

“你呀，”我避开了舞的目光，“有些东西是不能依靠决斗来解决的……如果你把感情都当作决斗的筹码，那么你不是真正的喜欢吧……”

走出道场的最后一刹那，我看了看舞，看了看她泫然若泣的表情，然后，我头也不回地走了出去。

10月21日，距离我和Andy决斗的日子两个月零14天。

“老板，再给我一盘烧牛丸！”我用叉子插起盘子里的最后一颗牛丸，饶有兴趣地看着它，然后一口把它吃下去。

“陈，这样好吗？”蔡看着我身边空了的十来个牛丸盘子，有点为难地说。“你现在体重可又增起来了呢……好不容易才减到一百多公斤的啊……”

“罗嗦！”我贼笑着说，“一年才这么一次机会让你请客，你就在旁边罗罗嗦嗦的！”

蔡小声地嘀咕：“可是也没想到你要吃这么多啊，你不是还要减肥吗？”

“不减了，减肥太辛苦，还是有牛丸的日子好过呢！哈哈！”热气腾腾的牛丸又端了上来，我也就没有心情再去回应蔡的牢骚。

（不减肥了，我已经快忘记那件事情了……）

（自那以后，还没有再见过舞，也没有联系。或许，舞不想再见我了吧……）

（已经——做不了朋友，回不到最初的时候了吧……）

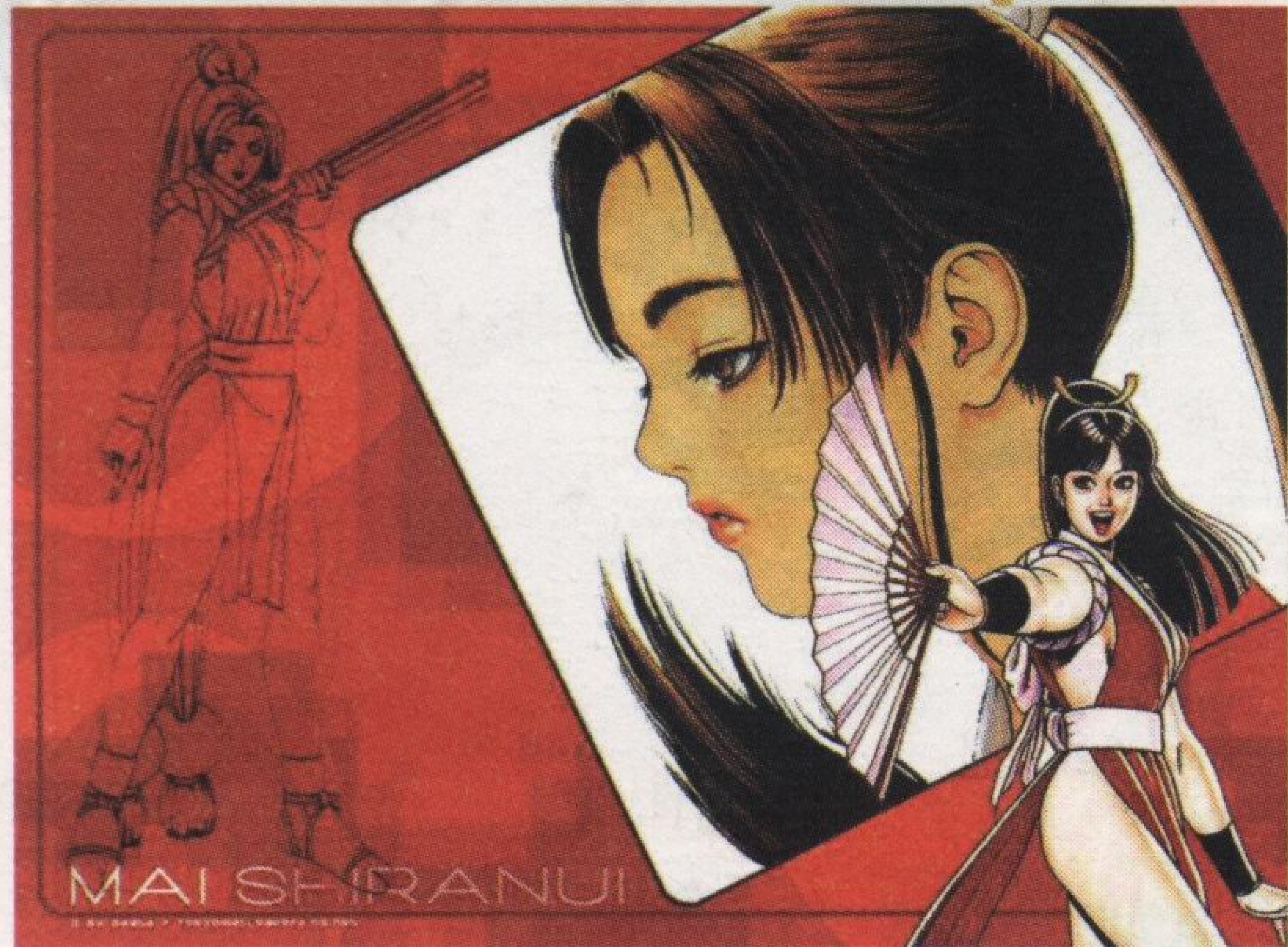
想到这些我就有些莫名的惆怅，放弃减肥后我的体重也随着我的饮食迅速反弹。不过，还是这样好吧，这样的我，似乎才是大家认识的陈国汉。

门被推开了，是熏。

“生日快乐！陈！”熏兴奋地大叫，“抱歉抱歉，舞小姐托我带礼物过来，所以来迟了呢！”

“啊啦，快来坐下吧。”龙虎队的阪崎师父在另外的桌子和金师父、全勋师父他们一起聊天，看到熏进来忙打着招呼，“说到舞小姐，咦，不知火家的丫头不来吗，呵呵，真是可惜啊。”

熏在我身旁坐下，先掏出了一双很大的手套：“嘿嘿，冬天还没来到，提前给陈做了一双手套呢！如果要等到圣诞节，我可忙不过来啊。”



我接下手套，熏又掏了一个青色的礼品盒：“这个是舞的礼物，说是今天实在不能过来，请陈务必原谅。”



“哦，”我应了一声，却没料到蔡一把夺过了盒子，“是舞送的礼物，真想好好看看呢！”

我阻挠不过，蔡转眼就拆开了盒子，里面是一个小人模型。

“这个是什么啊？”蔡很不解地看了半天，旁边的东藩忽然说：“啊啊，这个不是《剑风传奇》中的津吗？陈师兄不是买过一套《剑风传奇》放在柜子里面么，嘿嘿，我看过了。”

——东藩这个大嘴巴……

“吓，陈买了漫画书来看？”蔡显然接受不了这样的事实，呆看着津的小人模型。

“嘿嘿嘿嘿，”我笑着看了看蔡，又看了看身边的熏。

还好蔡没有注意到，盒子里除了小人模型，还有一张生日卡：

“Smart Chang：

不管是怎样的陈，都是我这一生里最重要的朋友。

生日快乐，希望我的存在曾让你快乐。

你永远的朋友 舞”



我夹起了盘子里最后一颗牛丸。那么一段时光，对于我来说，将是人生最美好的经历，最美好的回忆吧。

Smart Chang，2000年的秋天，曾爱过不知火舞。

——END

KOF' BUG总结篇~PART-4

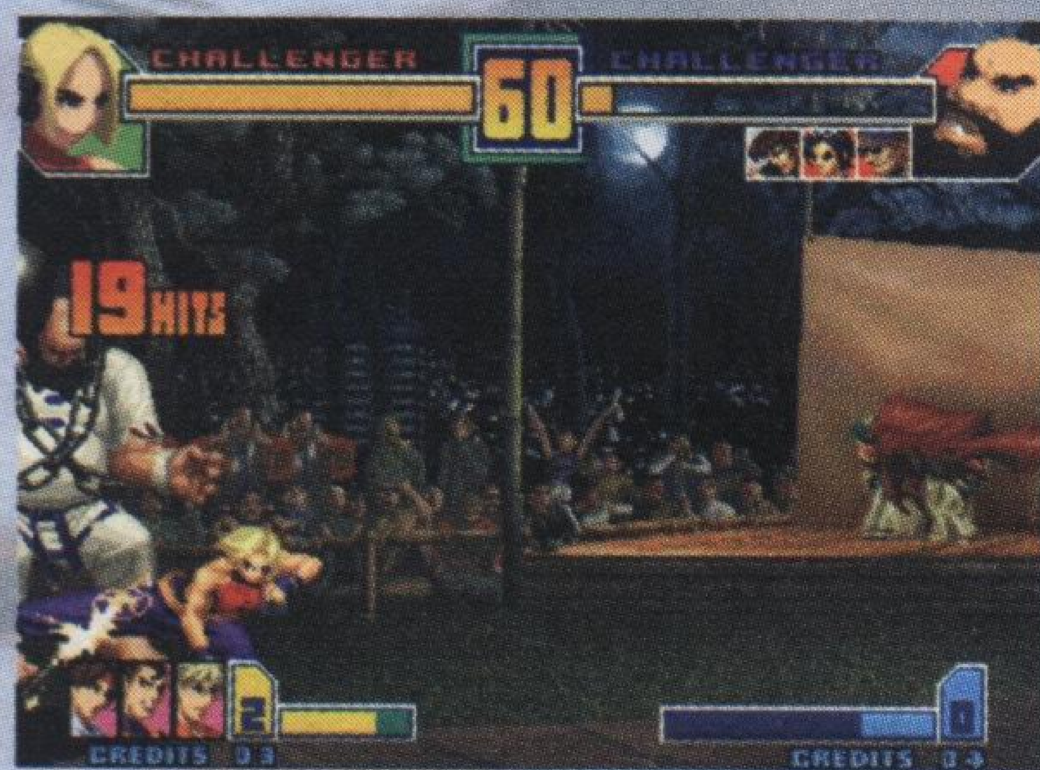
KOF2001篇

图/文：拳皇盟/LostFeather

浮空

此代浮空是不能够靠三角跳来完成的，详细的方法请见后文ST Yuri Bug Mode，这里为大家介绍一种Mary特殊的浮空法：

两个人站在一起，Mary在外并距角落一段距离，之后Mary放下面这段连技便可浮空：↙B>↓↘→C-↓↘→C>↓↙←C>←↙↓↘→A（注：用“-”连接的为派生技，第二个↓↘→C要在第一段打到敌人的时候出，这样看上去没有变化，但实际上判定已经改变了，之后便可以接投技。↓↙←C一定要放得很快，要在↓↘→C-↓↘→C落地僵持消失时马上出招，这样才打得出浮空）。[RC：MARYAIR]



空血

所谓空血就是指人物的血槽值已经为0，但人物并没有死亡，在这种情况下会出现以下几种现象：

如果放突进超杀被敌人防住（如：



Iori的八稚女、Vanessa的↓↙←↙↓↘→A/C等），便会进入半眩晕状态；如果敌人将你打死则会Draw；如果ST Mary被敌人防住，人物便会定住；ST红丸、Maxima而对手防住的话则会被带走等。

在《2K1》里面有部分角色可以确定打出这种现象，如：Angel，←→↓↘B/D打中跳跃中攻击的敌人（注意：敌人一定是上升中攻击）。[RC：ANGEL空血]

Iori：把敌人打到还能受一个八稚女多一点的血，这样Iori放八稚女>豺华，但要注意的是“豺华”最后一下不要打到敌人，便可实现。[RC：IORI空血]



Task Over

Kyo：限定对方为Angel且在角落里，进行这样的连技↓↘→D.D>↓↘→A-↓↘→A（荒咬-九伤）>↓↘→A-↓↘→A（荒咬-九伤）>……[RC：KYOTO]

这样打下去，到24-25HITS的时候便会Task Over（背景可能会加速）。可能许多人打不出，大概是因为节奏掌握不好。我在这里说一下自己的经验：



①14Hits开始，动作会明显变慢，这时候和人物融为一体“全神贯注”！按键一起慢下来。

②如果实在不行，利用SL大法，这样一点一点SL把Hits打上去，最终达成Task Over。

③最后推荐一种捷径：在打到18-20Hits的时候放鬼烧（→↓↘C/A)>SC任意Max超杀（放心，Power到这个时候已经有三个了）。怎么样是不是很简单？大家只要多多练习即可掌握。Kyo的另一种Task Over在上文已经叙述过，详见下文King的Bug第5条。[RC：KINGTO]



Leona & Choi：详细见下文King的Bug第4、5条。

雅典娜：敌人在角落跳起，雅典娜放空中→↓←→↓←AC>ABCD（取消)>→↓←→↓←AC>……这样一直打下去就会Task Over，难度较大。

哈迪伦 & Leona：详见下文MayLee Bug Mode。[RC：LEONATO，哈迪伦TO]

Foxy：两个Foxy同时出Max↓↘→↓↘→↗+AC。

人物限定

几乎KOF的每一作都有一些人物限定的Bug。

《2K1》的人物限定在以下这几个人身上：

Seth：K’的↓↙←↖B在无ST连技当中一般最多两次，而对Seth可以进行多一次的地面追加（要输入↓↙←↖B）。

Angel：有些人物对Angel可以进行追加攻击，而很多角色对她可以打出无限（如：Kim的↓↓D、Kyo的↓↘→B.B等）。[RC：ANGEL文件夹下]



哈迪伦：ST红丸、Maxima等角色后可进行JC或C等攻击将哈迪伦打回站立状态。[RC：哈迪伦限定]



Nest队：起身慢，Kim的↓↓D等可以对这一队无限。

无限Power

Iori：首先对手在角落里，Iori在另一端且有两个Power的情况下，放↓↘→A>↓↘→↘↓↙←C，因为前面有一个↓↘→A，判定因此改变。Iori可以在八稚女中进行ST，在Iori打到6-7HITS的时候放ST出来（无角色限定），虽然Power一个都没有，但是最后还可以接豺华，这样Power槽会消耗掉，接着便可无限使用Power了；如果对手在豺华前两段中被ST打走，Iori之后可以传透对手，重叠后↓B无限成立。[RC：IORI传透]



其他人：在Iori打出Power无限的Bug后，后边的人物便会继承无限Power。

变色

“2P”雅典娜所专用Bug，先打出无限Power的Bug，然后放→↘↓↙←→AC>ABCCABCD>→↓↘C在雅典娜向上挑的动作时SC→↘↓↙←→↘↓↙←AC即可。（再强调一遍一定是2P！）[RC：change]



穿透术（透明人）

经典的Bug啊，不过与过去方法略有不同[RC：RALF穿透、CLACK穿透]：



Ralf：JD同时ST Foxy，落地后马上←↙↓↘→B/D；Foxy会把对手打飞。

Clark：JD同时ST King，在King踢到对手的同时放→↓←→↓←AC即可。



K.O.后两人继续站立

Whip：具体见后面Whip的Bug。

Iori：同样把敌人打到一触即死的地步，然后ST Leona在炸弹爆炸同时屑风（→↓←→A/C）即可。

屏幕底色翻转

①限定为最后一局，我方K9999把对手打到没血，之后放↓↘→↘ABCD，此时对方ST投技角色（如：Maxima），之后人物变白，背景清

晰可见。[RC：背景1]

②K9999放↓↘→↘ABCD，MayLee用→↓←B去架招，之后屏幕底色变化三次。



ST Yuri Bug Mode

我方ST Yuri，在Yuri第二段向上打的同时C/D投，如果成功，人物会向前走而不会出C/D或者C/D投成功的动作。之后，如果使用连续技（普通技衔接不可），就会和对手粘在一起；敌人用连续技打中空中的自己一样会粘在一起，这样我方就会浮空。[RC：YURI文件夹下]



King的Bug

这个Bug在《2K》的时候就已经有了，与《2K》稍有不同的是《2K1》的系统是不允许在被攻击的时候放ST的，所以这里为大家介绍一下随时放ST的Bug：我方攻击对方，对方防御并用CD反击（耗1Power），这样我方就拥有一次随时ST的机会，接着就可以进行King的Bug了。King放↓↘→↘↓↙←BD，我方在被攻击后放出ST，因为King的一段攻击会打到ST身上，所以我方会掉到地上，不过King的超杀会继续打下去，到这里King的Bug算是实现了，但之后所引申出来的Bug要比《2K》多得多[RC：KING文件夹下]：



①我方跳起放向下俯冲的必杀技（如：雅典娜空中↓↙←B）人物就会"飞天"。

②我方向前持续跑动，整个人物会倒立过来。



③我方出向前滑行类型的必杀技（比如：K'↓↘→B），人物会以残像的形式留在屏幕上。

④Leona放←蓄→B/D就会消失，然后从屏幕上端出现（和Rom有关）；而放↓↙←↙↓↘→B/D则会定身！



⑤我方放可蓄力的超必杀技（如：Kyo的大蛇T，Choi的←↙↓↘→←↙↓↘→A/C等），屏幕上会留下分身。如果King放→↓↘B/D去打分身，人物的动作会越来越慢，如果重复此过程，就可以在打出"Task Over"的同时"背景加速"！

⑥K'放↓↙←B/D-↓↙←B/D会定住；放↓↘→C/A>→B火球会定在地下。



⑦Whip放→↓↘A/B/C/D会飞上天去，而且回不来了……

⑧可将对手打成空血状态。

Lin的Bug

和King的Bug同理，先做出随时ST的Bug，然后在Lin放↓↙←↙↓↘→AC的时候叫ST出来，之后对手可以自由行动，再接着可打出的Bug和King的差不多，但有些不同，请大家自行摸索。[RC：LIN1-2]



Mary & MayLee的Bug

对方为MayLee，我方Mary出←蓄→B/D的同时ST Mai，之后马上↓↘→B/D，MayLee就会被Mai打走。[RC：Mm]



MayLee Bug Mode

在有三个Power的情况下，以下面的顺序出招：→↓↘D>→↓←D>SC↓↘→↓↘→AC，如果出现SC就表示进入Bug状态了。[RC：MAYLEE文件夹]

之后可以做的文章就很多了：大多数人放超杀技都会打空；Leona放↓↙←↙↓↘→B/D则会在屏幕上留下火花（漂亮>o<），到了一定的数目会出现Task Over；哈迪伦放↓↘→↓↘→C/A后会打空，然后MayLee变回正常模式用C/D投，便会有一个血球留在屏幕上，重复这步骤也可打出Task Over！[RC：LEONATO，哈迪伦TO]





另外，我的朋友"真・黑猫"对于这个Bug喜欢的8得了啊…大家

有时间可以看看他制作的“2K1 Bug MV”。

下载地址—ftp://download.slclan.net/kof/update/down/2003/kim/kof2001bug.rmvb

Whip的Bug



①对方MayLee在Whip放→↓↘A/B/C/D的同时使用D投，Whip会飞上天然后掉下来。[RC：WHIP]

②B同时ST Maxima>↓B>↓↙←↙↓↘→A如果成功两人会粘在一起，看上去很乱。[RC：WHIP2]



③B同时ST红丸>↓B>↓↙←↙↓↘→A之后敌人会定住不动，超杀完后恢复正常。[RC：WHIP1]





④把敌人打到一触即死的地步，之后放→↓←B（蓄住），敌人放任意必杀同时放开B，敌人死后会被拉回来，K.O.后两人继续站立。[RC：K。02]

MayLee超杀落空

①对手为Hinako，MayLee在角落且两人站在一起。MayLee放↓↘→↓↘→AC（HeroMode时2Power），因为Hinako的位置过低会导致MayLee没有打到，这样Hinako会进入眩晕状态，之后MayLee变回Stand Mode一直放→↓←B，Hinako会一直显示被打，可蓄气用：P[RC：MAYLEE1-4]

②对手的ST为空中突进角色（如：Kim、Foxy等）之后，MayLee放↓↘→↓↘→AC，在向下飞腿的时候，如果对手放ST MayLee会打到ST身上，之后和Hinako的效果一样（注：如果ST后MayLee被ST打飞，炸弹会于不久后爆炸）。



Clark VS Bao的Bug

两人先站在一起，Clark先放→↓↘B/D，之后Bao马上放↓↙←↓↙←B/D，这时Clark就会和Bao一起飞出屏幕然后又落回地面。

大门空摔

大门放→↓←→↓←A的同时对方放超杀（如：K9999的↙→↓↓←↘A），对方会被弹飞而大门会继续打下去。

Kim无限霸气脚（简称879）

《98》开始就有的Bug，原理是在没有Power的情况下↓↓B后输入凤凰脚（↓↙←↙↓↘→B/D），僵持会被取消。

在之前的几作中凤凰脚的指令可以简化成←→B，但《2K1》就不行了，这里需要输入↓←→B才可以。这样就可以打出C>879>凤凰脚取消僵持>



前冲>C>879……的无限连技（注：两个以上Power的时候，凤凰脚要输入↓←→BD)[RC：KIM↓↓BXN]

Zero的Bug

在打到Zero这一战的时候，我方制定为Mai，如果从战斗开始就什么键都不按，Zero也不会动，这样两人会僵持下去一直到Time Over，之后会当机。（注：这个Bug和Rom版本有关系）。

Final Boss的Bug

Boss放→↓↘C的第一段时SC↓↘→↘↓↙←AC，同时对手要在第一段的时候CD反击（耗1Power），时间要很准！这样Boss的超杀会打空，之后能够做的和King的Bug大同小异。

香绯的Bug

①滑步：在→↓←→A/C把对手甩出的时候按住AC和想滑步的方向键即可（如：→）。[RC：香菲滑步]



②2001Hits：在→↓←→↓←BD的时候乱按ABCD任意一键，会有一定几率打出2001Hits。[RC：香菲2K1]



③加速：在A攻击敌人后按住AC，香绯的速度就会变得很快！AC放开后失去效果，可无限次使用。[RC：香菲加速]



葵花无限：

KOFUNION最早公开的惊人之作，这是个系统Bug，原理如下：



大家都知道《2K1》里葵花（↓↙←C/A）>琴月阴（→↓←B/D）这两招之间是需要抵消的，因为琴月阴抵消了葵花最后的僵持，才使得琴月阴在葵花收招前就放出了；但是，用→↓←B抵消葵花的僵持，且在→↓←B还未发出的时候再一次输入葵花的指令，这样放出的招式就变成了葵花！就是利用这个原理即可打出无限，葵花一段（这里是指重葵花）无限的正确指令为：↓↙←C>→↓←B>↓↙←C>→↓←B > ↓↙←C……所以，这要求你的输入不但要精准而且要很快！在实战中使用比较频繁的是“葵花二段”X2，这样敌人会被打得很高，所以不SC便可以接上八稚女；另一种是“葵花二段”XN把敌人打到破防！有人可能会感叹这简直是不可能做到的事情，但是如果你看过上海“葵花无限对决”那场比赛后，你的观念也许会改变的……上海的KOFer们把这一神技运用得炉火纯青！他们追求的才是格斗的最高境界。[RC：葵花XN]。



（说明：文中所提到的RC录像均付于本期杂志的光盘中。请将改RC名为kof2k1.rc0用修正过的2k1 Rom，Kawaks143以上模拟器播放。）





E-mail:taka1978@163.com 责任编辑：taka

拾忆小苑

·丛林小岛 ·浅海冰川 ·沙漠热风
——与高桥名人一同冒险

图/文：1/3Sai



可爱的HUDSON

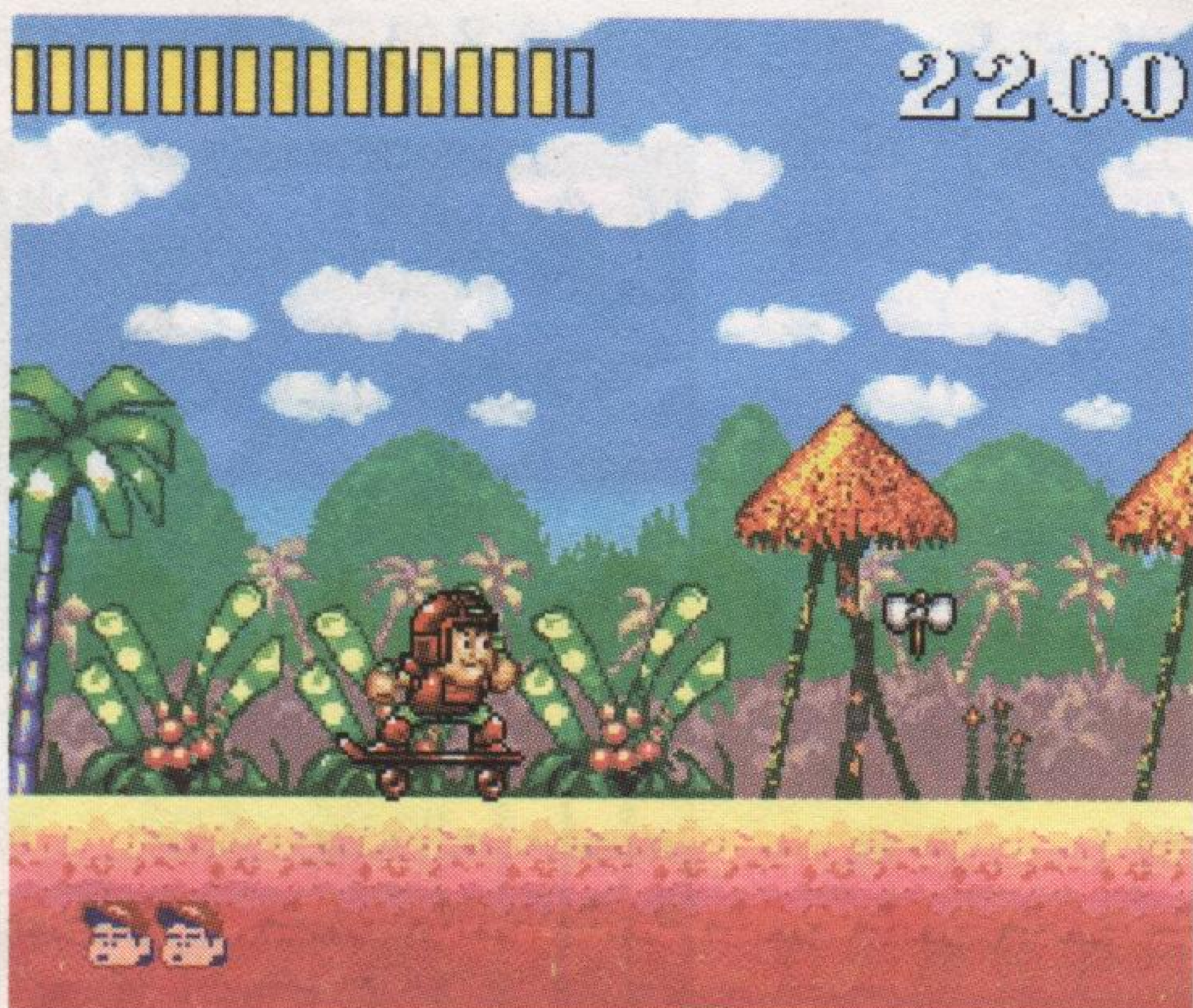


一只顽皮可爱的小蜜蜂加上天蓝色"HUDSON"字样构成了简洁的哈德森会社Logo。这也从一方面反映了Hudson的游戏制作风格，那就是以低龄化为基础。从《炸弹人》、《冒险岛》、《桃太郎》、《成龙之龙》等游戏中我们也不难发现，Hudson的作品在操作上都不是很复杂，而且充满着童趣（凭借"次时代"游戏的大容量及提升的机能，我们更可以在游戏开头，会社Logo出现时听到一声顽皮的"Hi Hudson"呢）。

青春-冒险



海风在我耳边倾诉着老船长的梦想，白云越过那山岗努力在寻找它的家，小雨敲醒梦中的睡荷展开微笑的脸庞，我把青春做个风筝往天上放……很喜欢当年"小虎"的这首《蝴蝶飞呀》，因为它不仅旋律优美，歌词也很赋于青春冒险气息。就在同一时期，我接触到了一个画面风格很清新，而且操作很容易上手的横版过关游戏，游戏主人公是一个戴着太阳帽腰间围有绿色草裙的小子，他在冒险过程中通过吃路途中的水果、牛奶等补充体力、用飞斧破除障碍直至到达终点，没错，这个游戏正是《高桥名人的冒险岛》。



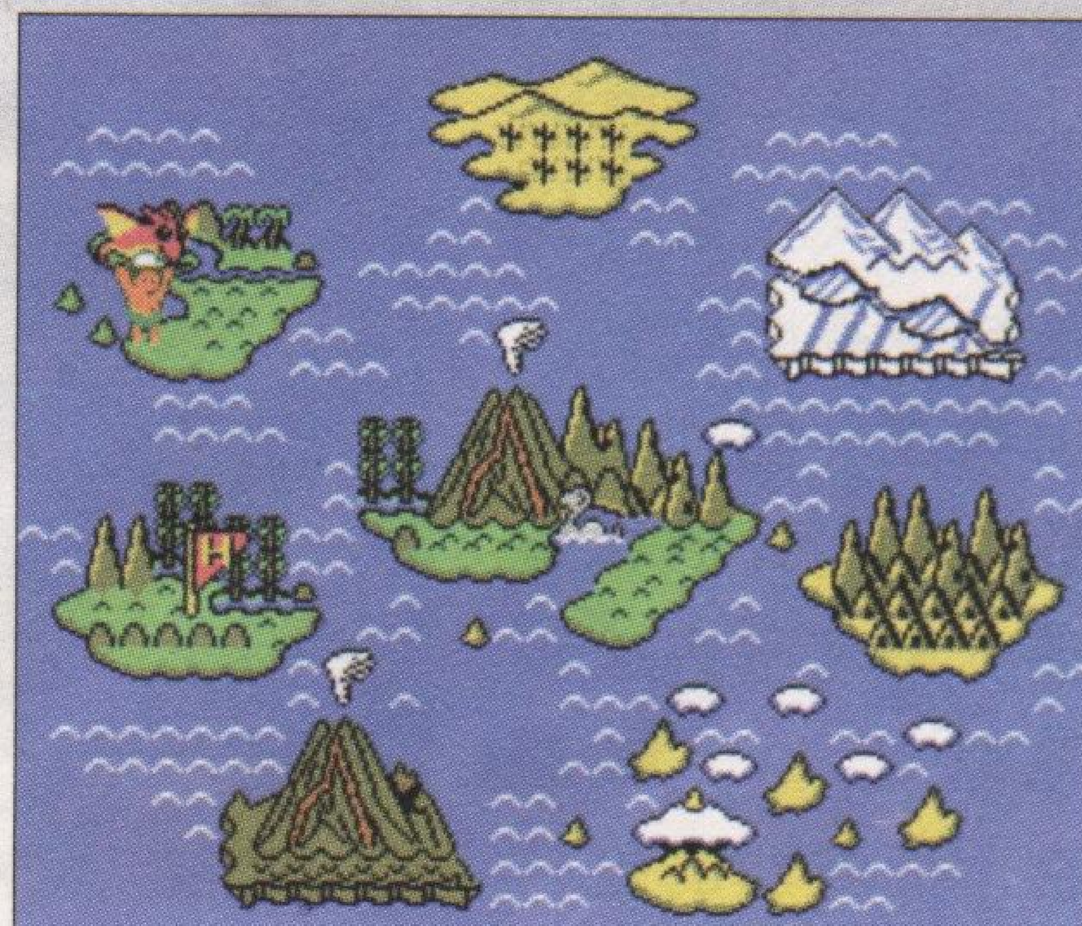
走进冒险天堂



海与岛相融，天与海互影，我们与名人的冒险就是以此为大背景展开。阳光海滩的景致总能让人不觉想起度假圣地夏威夷，椰树、海螺、翻动的海浪、跳跃的鱼群，这样的环境似乎与"冒险"这个词不兼容呢。的确，我们完全不会因为游戏难度而影响到游戏时的情绪，轻松地跳跃、闪躲，时而采集路边的各种野果、时而投出小斧头或者回旋标消灭阻路的小东东，又或者干脆踏上滑板于岛坡浪头体验滑翔的快感……在这里所有的感觉就是如此的"阳光"。



我们的名人并非只贪图享受与玩乐的人，唯有在各个人烟罕至的危险地带留下足迹方显真本色。所以，随着游戏的深入，各式各样机关重重的冒险地带展现在了我们面前。在冰川岛，名人首先必须克服寒冷的气候与如同踏滑板般的溜滑冰面。胖胖的小企鹅会不时从你身边滑过，稍有疏忽你就可能被着小家伙葬送，千万别被不远处那只小玉兔的可爱外表所迷惑，它可是会



跳跃震下雪团重创你哦，还有冰殿顶端那摇摇欲坠的冰尖，轻微的震动都会使它由漂亮的装饰变为危险的利器……银装素裹的原野与冰雕寒彻的宫殿是不是让你之前的温暖心情“寒”了起来，呵呵，没关系，穿越这个沉寂的小岛后我们很快就会再度“热”起来。

沙漠——荒芜的坟墓，这是人类挑战自身极限的一个必经之地。还记得前不久的巴黎——达喀尔汽车拉力赛所发生的令人伤心的悲剧么……扯远了。景物在凶猛的热浪扭曲挣扎，海市蜃楼也成了这里的奢侈品，真是让人担心我们的名人会不会由刚才的“冰棍”一下变成了“熟食”。万里无云的辽阔天空盘旋着虎视眈眈的秃鹰，缓慢爬行的毒蝎也无时无刻不在寻找攻击目标，炙热温度令温顺的袋鼠也心烦意乱地想踢人，还有不时飞驰而过的鸵鸟，危险啊危险……另外可千万别忘了那些随时都能将人吞噬的流沙群。即使是这样你也不要认为这里就是最险恶的地方，更厉害的还在后面呢，嘿嘿。

如果缺少了天空和海洋的历程，冒险的价值绝对会大打折扣。梦境般的云端跳跃和海底畅游对我们而言也许是再浪漫不过的Action了，但这对于名人而言可是用生命作赌注上演的冒险活剧啊。从云端坠落可不是像蹦极那样仅仅是刺激了事的，海中更是毅力、体力与勇气的大挑战，要知道在没有任何辅助装备的情况下一口气潜过一条海峡是多么的不可思议……

最后一定得提到的是火山丛林，密林中跳跃让名人也当了一回“人猿泰山”，大叶林落差的参差不齐很容易就让人一脚落空，而要命的是林下可没有舒服的软垫，而是热滚滚足以化骨消石的岩浆啊！另外不知是哪个闲人竟然还火上浇油，在许多跳跃的必经之地散布了火堆，真是晕……不过，如果能顺利从容地从上述地点通过，你就能接受最大考验——面对关底的Boss咯。除了初代是那只不死身的牛头怪外，其余各代每关的Boss都各不相同，它们的设定根据的是不同地域属性，沙漠里的Boss是大蝎子、海底的Boss是蚌壳和鱼类、黑洞里的Boss是吸血蝙蝠等，它们的行动及攻击都有着固定规律，只要沉着应战相信你也一定能体验到战而胜之后的成就感，呵呵。

勇气的伙伴们

在初代的冒险中，名人的行动工具除了滑板外就别无其他了。为了消除冒险旅途的寂寞也为了应付渐渐升级的冒险难度，一些讨人喜欢的小恐龙加入了冒险队伍。尾巴能不断扫出电光的蓝龙在溜滑的冰面上行动自如；口吐火球的红龙有超耐热的身体，即使在岩浆中行动也毫无问题；四脚水龙在海中的身手可是了得，不过在陆地上就……另外它是没有攻击手段的；小翼龙是天空的主宰，但它不是像著名的巴哈姆特那样用压倒性的王者威严征服一切（它只能投小颗石子^_^），而是以灵巧躲闪取胜（果然三十六计走为上呵）；还有一只如同蜗牛样

的绿色角龙，它的攻击方式也比较特别，直接利用翻滚压杀敌人，这不禁让人奇怪，同时坐在它身上的名人怎么会安然无恙呢，这个小家伙专门应对沙漠环境，能在那些险恶的流沙群上从容行动。

秘密宝藏



在冒险的过程中，存在许许多多丰富的宝藏，它们包括补充体力的牛奶、无敌的小蜜蜂（Hudson吉祥物啊）、进入奖励关的钥匙等等。其存在的特征是：能吸收名人所有的攻击（打中后会发出闷响声）。此时只要在那个地点进行跳跃便能发掘出隐藏的宝物蛋了，其存在的地点多位于断崖边、火堆或石头旁，往往让人匆匆跳过后追悔莫及。另外某些蛋中可是存在着“吸血鬼”的，让它缠上后血会成倍减少，寒……不过这总归是极少数，大家还是尽量发掘所有的隐藏蛋吧。



已经不记得第一次玩《冒险岛》的具体时间，但可以肯定的是那是儿时的一个夏日。看到屋外如火的骄阳，心境不知不觉与游戏产生共鸣。由于当时是初接触FC737红白机，技术水平可想而知，但凭着对游戏风格的热爱，仍是一遍又一遍操纵着名人闪躲腾挪直至通关。耳边除了游戏中轻快的音乐外，还继续着那首歌：贝壳爬上沙滩看一看世界有多么大，毛毛虫期待着明天有一



双美丽的翅膀，小河躺在森林的怀抱唱着春天写的歌，我把岁月慢慢编织一幅画……

冒险岛系列

《高桥名人的冒险岛》（1986 FC）
《高桥名人的冒险岛Ⅱ》（1991 FC）
《高桥名人的冒险岛Ⅲ》（1992 FC）
《超级冒险岛》（1992 SFC）
《超级冒险岛Ⅱ》（1994 SFC）
《高桥名人的冒险岛Ⅳ》（1994 FC）

高桥名人



前面说了半天，忽然发现我们最著名的主人公都还没介绍，汗～。他可是在哈德森乃至日本游戏界都相当有名的人物哦。

高桥利幸

出生日期：1959年5月23日
籍贯：北海道札幌市
血型：O型
身高：163cm（1986）
体重：78kg（1986）
所属：ハドソン（HUDSON）
曾经任职：＊トレ ディングカ ド部门＊「未来蜂歌留多商会」部长＊ハドソン企画部门系长 ＊「ファミコン名人」（1986） ＊企画开发本部、宣 企画部企画制作课课长 辅佐（1992） ＊コロコロファミコン少年团团长000001（1986）
趣味：SF电影鉴赏
特技：16连射
格言：ゲ ムは一日一



游戏拾零

拾忆小苑

目送夕阳西下，夏日里繁星满点的夜空朗朗可人，夜风微微拂面，送来温柔的“吻”…

时间沙漏的反复倾倒中，生命的年轮渐密。然而每每夜间推开窗户眺望远空，过去的一些感觉总能依稀跃然眼前：院中大人们乘凉聊天、屋内伙伴们协力热战，还有被小狗追逐的猫咪上蹿下跳……一个又一个的游戏就是在这样的情形下通关，因此对我而言，这也许就是我对于童年暑期夜晚最深刻、惬意的回忆吧^_^。虽然现在不可能再有过去那种心境与时间去玩游戏，但只要能坐在电脑前通过模拟器轻轻触摸曾经的感动，那就足够……

成龙之龙（Jackie Chan）

推出时间：1990年	厂商：HUDSON
机种：FC	游戏类型：ACT



以成龙大哥为原型的游戏第二弹（第一作不用说大家也都知道吧，就是那部以电影《快餐车》为题材制作的《成龙踢馆》），游戏剧情似乎与影片没有关系了，讲述的是“蜘蛛幻魔”控制了少林寺，并将主角女友掠走禁闭其中，重新潜心修炼后的主角受少林方丈的嘱托同时也为了营救自己的女友，于是踏上了击败“蜘蛛幻魔”的冒险征途。

Q版的人设配合简明的场景给人很轻松的感觉，游戏难度也在这无形中被化解开来。背景音乐与每个场景的结合恰到好处，轻盈曲风表现出溪流的清澈、混闷曲风表现出炎洞的灼热、灵跳曲风表现出冰谷的寒冷、空灵曲风则表现了魔殿的诡秘，作为八位机上的作品能给人如此明晰的感觉实属不易。

《成龙之龙》的操作并不复杂，除了普通的跳跃、攻击外还可以获得各式各样的“绝招”（获得后“上+攻击键”就可以使出），其中包括了“单切脚”、“回旋脚”、“上切脚”、“前空翻”等，这些攻击技巧的威力数倍于普通攻击，而且在使用这些攻击技巧的瞬间主角是处于无敌状态的，所以只要善加使用就可顺利破关了。不过，最厉害的还得算“冲击波”，一共只有五发，与“绝招”不同，它只能在奖励关获得的积分购买（奖励关隐藏在游戏流程中，只要某些特定的地方跳跃就能找到进入奖励关的“小火箭”，那些具体位置大家一定都还记得吧），记忆中最后乘“跟斗云”对决“蜘蛛幻魔”只需五发“冲击波”外加三至四下普通攻击就可解决。

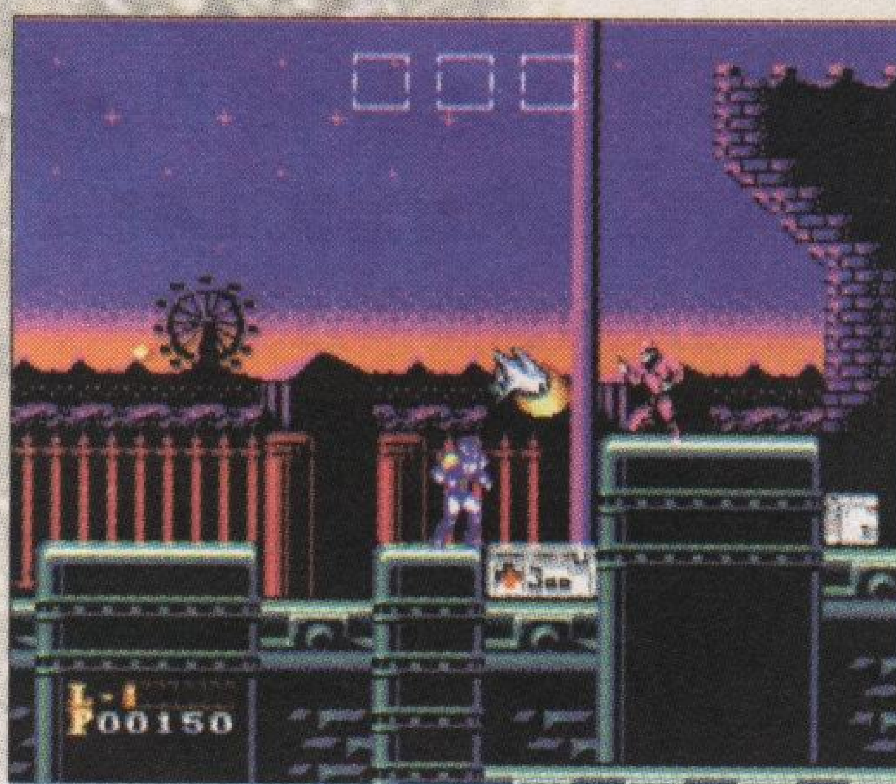


特救指令（Super Rescue）

推出时间：1991年	厂商：ANGEL
机种：FC	游戏类型：ACT



国内FC游戏最后一波狂潮中的一分子，当时被很多人冠名为《机械战警3》，但实际上与《机械战警》似乎扯不上关系，只是主角全副装甲后形象上与著名的“拉波科皮”略同（个人感觉这个游戏比《机械战警》好玩多了），呵呵。



游戏中丰富的场景包括丛林、矿坑、游乐场、重工厂等。在这些机关重重的关卡中，主角面对着犯罪集团的各式武装，仅仅凭借一对铁拳恐怕是不足够的，于是游戏中最吸引人的“副机”系统为此而来。所谓“副机”就是由三个部件所组成，盘旋于主角上方的小飞行器。部件分为α、β两种，通过不同的组合，共可以组合八种攻击方式不同的飞行器：ααα、ααβ、αβ

β、βββ、ββα、βαα、αβα、βαβ。当你获得小飞行器后可以一直按住A键将其抓在手上，然后按B键扔出以攻击一些难以企及的敌人，但要注意这小家伙也是有耐久度的，当它闪金黄色光后就要小心使用了。另外，只要你在获得一种飞行器的情况下再按照它的组合方式取得三个部件就可以得到一支威力极其恐怖的重型火炮（让人想起《霹雳神兵》中的那支超级武器^0^），用它对付关底Boss简直就是牛刀杀鸡的感觉啊，哈哈。

顶级赛车2（Top Gear2）

推出时间：1994年	厂商：SEGA
机种：MD	游戏类型：RAC



MD赛车游戏中手感极佳的一作，其平易近人的操作性让RAC苦手的玩家（比如我-_-！）也能很快享受到驾驶的乐趣。

游戏是以拉力赛为主赛制，你在各站所取得的名次不仅影响着积分榜上的总排名，还影响着你每站比赛后获得的金钱，要知道，只有尽快积攒金钱购买高性能的发动机才能在越发艰苦的比赛中取得先机。



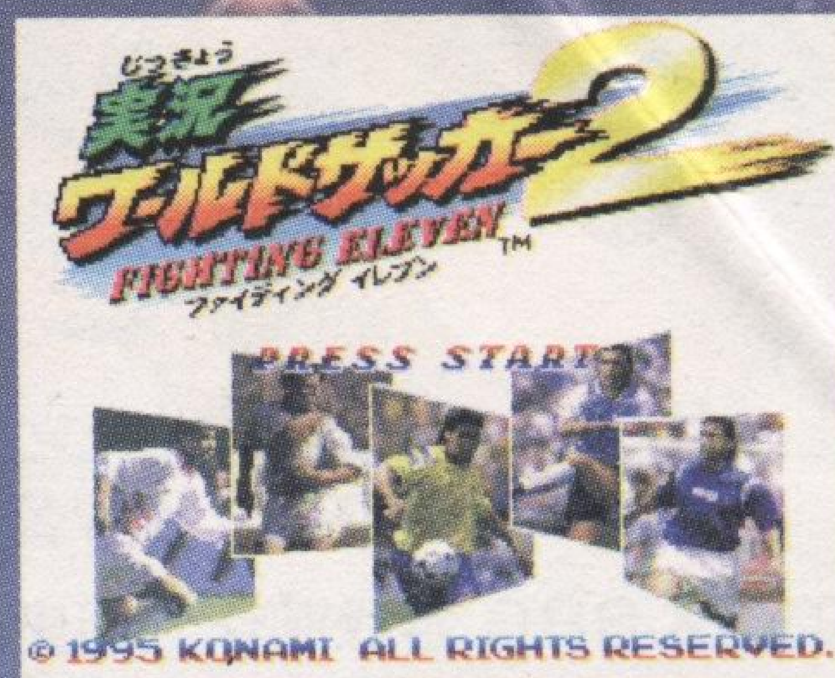
漫长的赛制让你在饱览各地不同的风景的同时体验阴晴雨雪各异的环境。在流连于绿野阡陌、夜色都市、西部风情的同时，可要千万要注意行车安全，因为赛车的各部分是有抗冲撞极限，当你的赛车“周身通红”后可是会大大影响到其各项性能的。另外，在一些赛道上有道具可获得，特别是金钱绝不能错过啊。

双人模式采用上下分屏进行，丝毫不影响行驶视点，二人默契配合与其他十余部赛车争夺总冠军能让人充分体会到合作精神的伟大呢。如果某天你能遇到当年的赛车同好，不妨拉他再度回味这一游戏，一定感慨良多，呵呵。

实况足球2（Fighting Eleven 2）

推出时间：1995年	厂商：KONAMI
机种：SFC	游戏类型：SPT

《实况世界足球 胜利十一人》，是Konami Tokyo（KCET）制作的一款足球游戏，也是当今拥有最高人气的TV足球游戏“《WE》系列”的前身。经历数代的不断演变，在十年后的今天当我们再回头看看这一初代作品，会有些许异样的感动呢。



“《WE》系列”所追求的动作真实性、对抗性、赛场氛围在《FE》里就略显雏形。而且我们可以看到球员不再是同一造型，有“小马尾”（巴乔）、“辫帅”（古利特）、“白头翁”（拉瓦内利）等，这让人顿时投入感大增。游戏对抗节奏较之同期的其他足球游戏也有了很大的提高，加上其中丰富的动作以及场外气氛的渲染让比赛真正“活”了起来。另外值得一提的是在本作中设定了场上主裁判，这不由让人想起了街机游戏《得点王》里不时用球将裁判踢晕的场面。

热衷于此游戏的朋友一定对游戏两大“禁招”有所了解吧。其一就是半场吊门（如今《WE6》里的“雷兽射门”啊，轰轰），方法是将球带到己方半场但未到中圈弧附近，在无人干扰的情况下按最大的力量长传，将球吊向对方半场，球在空中飞行的时候按上或者下调整球飞行的曲线，球就会在门将的面前弹一下地，然后越过门将的头顶进网。另外一招就是曲线倒钩，方法是盘球至对方大禁区下方与边线中间位置，并且和小禁区的横线对齐，面向下方边线站好，按长传键把球颠起来，当球下落到己方头顶上方的时候，马上按上和长传键把球从头顶上倒钩踢出，出球后按住球行进方向不放，门将多半向下方扑球，而球会旋转着从门将扑球的反方向旋进球门！



顺便说一句，我原来曾深深沉迷MD上“《FIFA》系列”，正是接触了这一游戏后才转职为真正的“实况”Fans，不知道各位是不是也如此呢？

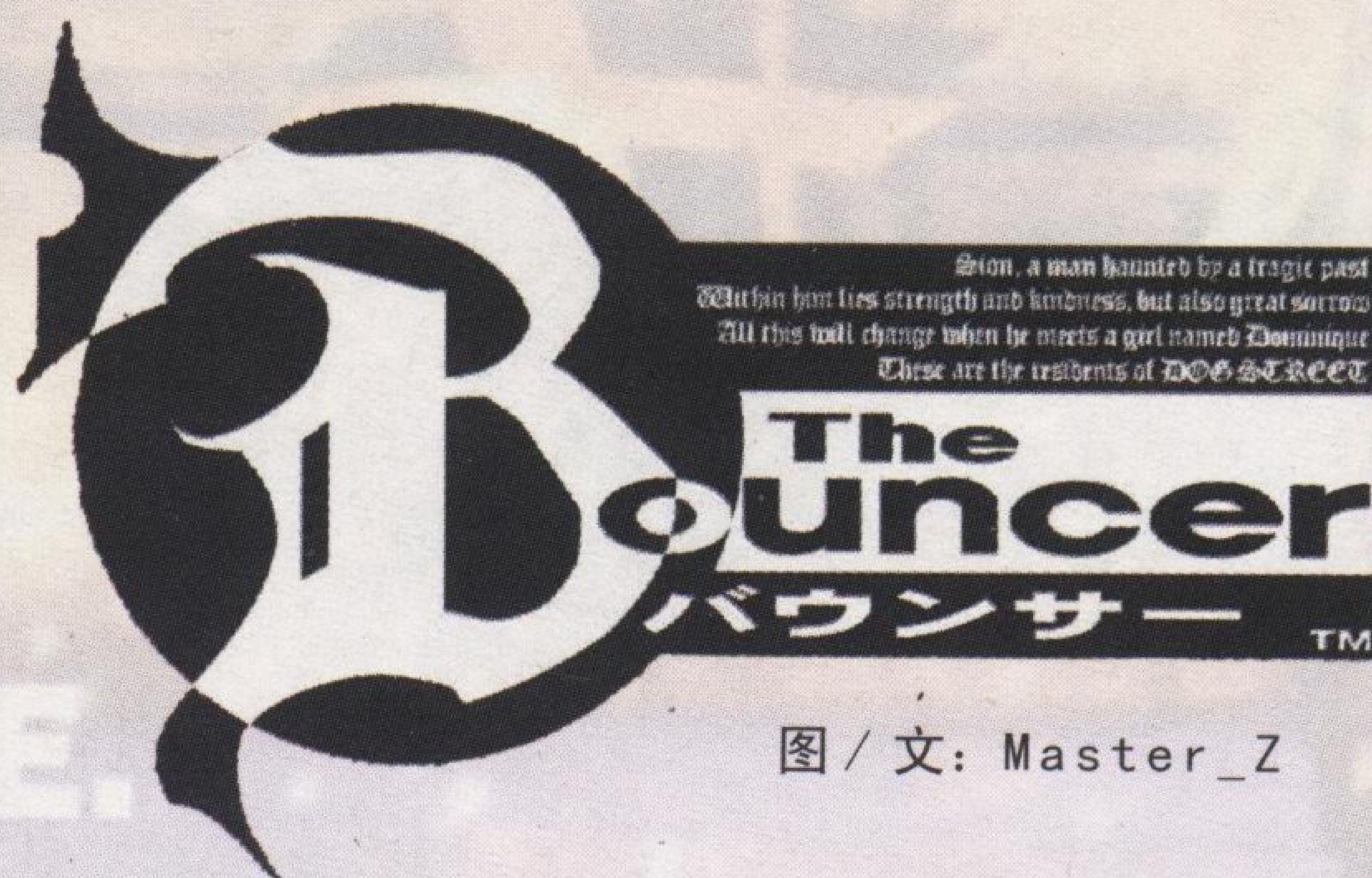
相关秘技：

隐藏球队 – 在游戏开始画面，使用2P手柄，按顺序输入R、上、下、L、X、B、左、A、右、Y。这时再进入选择球队的界面，按动L键（地域变更），就会看到一支拥有六支各大区和世界全明星的球队。

小狗裁判 – 在游戏开始画面，使用2P手柄，按顺序输入上、上、下、下、左、右、左、右、B、A。如果成功，你会发现比赛中场上的主裁判变成了一只可爱的狼狗。



责任编辑：Master_Z email:master_zou@hotmail.com



2003年4月1日，世界著名的两大RPG游戏制作公司史克威尔（SquareSoft）与艾尼克斯（Enix）正式合并，新公司名为史克威尔－ 艾尼克斯（Square Enix）。对于全球的游戏界而言，这一合并事件的影响就如同强烈的地震。一个是制作《最终幻想》的史克威尔，一个是开发《勇者斗恶龙》的艾尼克斯，他们在游戏界的地位都是举足轻重的。艾尼克斯往往是数年才出一部精品大作，而史克威尔则总是向玩家奉献最前卫、最优秀的作品，其游戏类型从RPG到3D FTG无所不有，那么今天在下就来介绍一下史式的一个比较受争议的PS2游戏—《保镖》。

保镖

图／文：Master_Z

Love Is The Gift - The Bouncer OST



《保镖》（The Bouncer）这款游戏是由史克威尔和以“《TOBAL》系列”和《神佑擂台》为代表的Dream Faltong两家公司共同开发的。这是一部融合高级视觉效果与动作效果的游戏，它比起以往的A RPG，有着更为深刻的进化，属于最新型的“Role Playing Action”。角色设定是由曾担任《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》和《寄生前夜》的野村哲也担任。而故事的舞台与视觉效果，也是由“《FF》系列”的班底协助完成。另外，为了使游戏画面具有电影效果般生动逼真，制作人员将声音与字幕都进行日语和英语的转换设置。

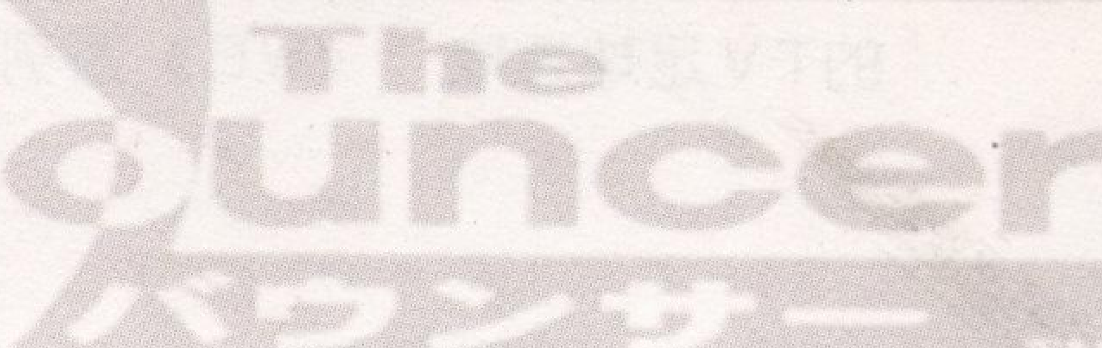


《保镖》的一大买点就是观看其中美丽的CG片段——Morie Scene，另外在游戏进行至重要情节处出现的是“故事情节”，与敌战斗时是“战斗情节”，每一种情节都有独立的画面构成。本游戏更融合了最先进的视觉和动作扑捉技术，使每个动作看起来都更加完美逼真。而本作就是将这三种情节和谐融合而成的，这种手法很容易带给游戏者看模拟动作影片的有趣错觉。PS2高清晰的图象性能使得CG电影也随之进化，不但美丽，而且自然、真实。不仅可再现表情上微妙的变化，连角色的呼吸都能让你感觉到。而且这个游戏里还使用了以前从未用过的一种可以让多边形人物及其场景呈现近实远虚效果的技术。令人惊讶的是这种还未完成的游戏画面就已达到如此清晰的程度……



当然好游戏必定会有好的音乐做衬托。说起本游戏的音乐，就不得不说说史克威尔这批游戏音乐创作人。《保镖》这款游戏是当时史克威尔第一款PS2上的作品，所以史式高层对本游戏自然非常重视。并召集了日、美两地公司的资深开发人员与美工数十名来参与游戏的制作。到本游戏开发完成时，本游戏的开发人员70人，再加上日、美的音乐创作人员一共150人左右。虽然说这个游戏的游戏性和可玩度都非常非常的低，但是它的画面和游戏中的音乐还是非常值得大家欣赏和回味的。为了得到更完美更逼真的音效，游戏的音乐创作人员甚至使用了杜比环绕立体混音系统来使游戏中的音乐更逼真，更具立体感。

为了使本游戏更为完美更为接近电影，史克威尔特地请来了美国歌手Shanice Wilson来演唱英文版的保镖Ending歌曲——“Love Is The Gift”（爱是礼物）。说到Shanice Wilson，可能玩游戏的朋友不太熟悉她，她是美国著名的R&B（节





奏与蓝调）歌手，1973年出生，很小就开始步入歌坛，到目前为止她已经在北美和全球发售了四张个人专辑，而且销量都在百万以上！由此亦可想象史式对本游戏是多么的重视，负有多大的期望。

本游戏的音乐分为两个独立的部分，一个是为烘托故事情节而写的原声音乐，这部分音乐多以悠扬、沉稳的慢曲和POP音乐作为主打。而另外一部分是为玩家在进行游戏时候使用的游戏背景音乐或者称为“战斗音乐”。“战斗音乐”的动感很强，节奏也比原声音乐快很多。

第一首曲子“Prelude The Bouncer”是游戏片头Opening使用的配乐。正如同其曲名一样，这首曲子是介绍保镖们的音乐。本曲子的节奏飞快，仿佛时刻在展现经常以身犯险，出没于枪林弹雨之间的保镖们的生活一般。第二、三、四首分别是Sion、Volt和Koh的主题音乐，从每个人的主题曲中都或多或少的可以感觉出所配人物的性格特点，如Volt的音乐，曲子的开篇电吉他那种快节奏的Rock风格，使我们感觉出Volt发怒时的狂暴！

第七首曲子是性感的柯迪亚姐姐（Kaldea Orchid）的主题音乐，每当和她战斗的时候就会播放这首曲子。本曲的速度略快，开篇以钢琴做引子并逐渐引入各种电子乐器，给人的感觉是高雅略有虚幻。这就如同Kaldea本人一般，身着黑色晚装的她给人一种成熟女人独有的魅力。而虚幻之后还多少带有些狂暴的感觉。在下个人认为这可能是要表现出Kaldea在温柔与成熟的外表下隐藏着的致命、具有杀伤力的一面，就如经过“生体改造”的她在故事最后临Boss战之前变成黑豹并疯狂地攻击玩家。本来在非游戏剧情模式中，Kaldea还有另外一首背景配乐。这首曲子是一首浪漫中略带有一丝哀伤的钢琴独奏曲，但是不知道为什么在下手中的OST里并没有收录，真的是很遗憾。

第二十一首“Owaranaimono”是日文版的保镖Ending歌曲，本曲分为两大部分，开始是由感觉有些哀伤的钢琴与提琴的协奏逐渐带入，接着到曲子中部的时候那种哀伤的感觉随着小提琴音调的变化而变得豪迈。大概到了曲子的三分之二处，才出现歌声的演唱。本曲总体感觉温馨中略有伤感，算得上是一首不错的歌曲。但是如果它与另外一首曲子来比较，这首曲子会变得很普通。没错，这就是英文版的Ending歌曲——“爱是礼物”(Love Is The Gift)！



之前在下已经说过了“爱是礼物”是一首地地道道的美国R&B歌曲，本曲除了歌词外，基本和日文版音乐的曲谱一样（英文版砍掉了日文版的那N分钟的“前奏曲”）。本首歌曲给人的感觉与日文版截然不同，浪漫、温柔给人一种安全感，可以说是达到了近乎完美的程度！再加上Shanice Wilson那独有的富有磁性的歌喉，使得这首Ending歌曲甚至使人感觉到它完全不像是一款游戏的通关Ending，反而更像是某个好莱坞大片结束的Staff配乐……

《保镖》这款游戏虽然在发售之后的销量并不如预期的好，玩家对游戏也是褒贬不一，但有一点可以肯定的是，这款游戏的画面和音乐是非常完美的。如果把它以CG电影的形式来推出的话，可能会更好！

以下是本期在下为大家提供的是《保镖》OST的目录：

Prelude The Bouncer	Sion Barzahd
Volt Krueger	Koh Liefoh
Echidna	Mugetsu
Kaldea Orchid	PD-4
Dominique Cross	Mugetsu Destruction
Dauragon C Mikado	Dauragon C Mikado Madness
Dauragon C Mikado Awakening	Prologue
Disquietude	The Escape
LUKIS Covert Op	Distant Rain The Cross Children
The Pursuit	Owaranaimono (Forevermore The theme of the Bouncer)
Kou Liefoh Remixed Version	Bonus Music : Love Is The Gift

研究中心 真相只有一个！名侦探柯南-被狙击的侦探

Disquisition Center

责任编辑：Cotolo
图／文：风のららら





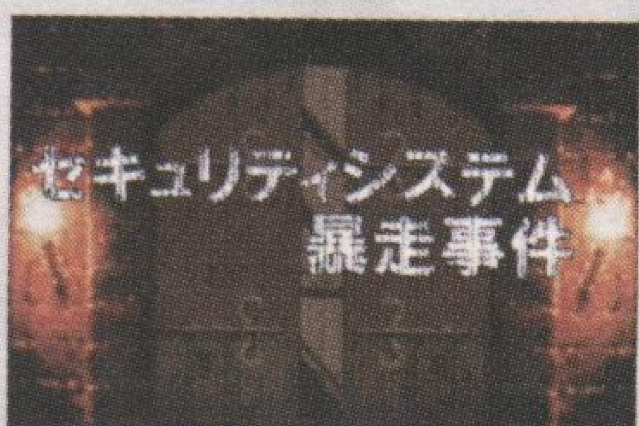
黑暗中一对影之男女在对话：

"计划看来得转移了……"

"嗯，为了スフィンクス的复活"

"到了那个时候，スフィンクス将再度复活…哈哈"

安全系统暴走事件



早上，柯南来到米花町防灾中心。阿利博士告诉柯南，由他负责设计的米花町防灾系统今天进行首次启用实验。柯南挖苦道：该不会又是一个失败作品吧……话音未落，防灾中心的警报响起……一名工作人员匆匆赶来向博士报告——安全系统暴走了！博士判断是安全系统的中央制御装置发生了问题，必须立刻前往修复。但博士以腰疼为由支柯南前往，并称最近寄到柯南家的一个包裹也在里面。

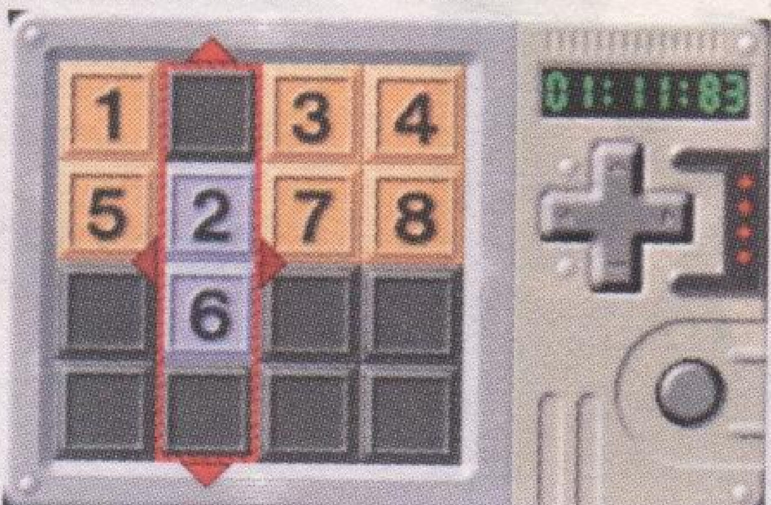


进入右边的仓库后，柯南就可以自由活动了。在自由行动的场合下按下Start键是Pose模式，在这个模式下可以任意移动光标查看地图。而按Select键可以看到柯南那些早已为我们所熟悉的宝物（特定场合下按R键使用），其中有：

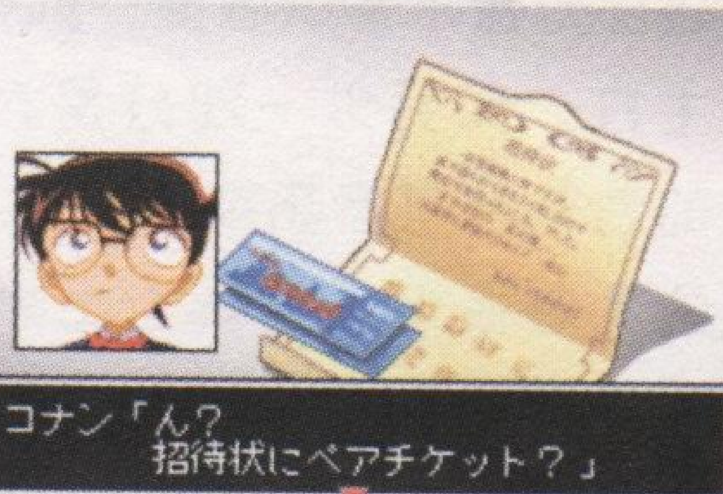
强力鞋：柯南的攻击武器，蓄力后威力会两倍增长。	
手表型麻醉枪：这个是对付毛利的专用武器……－_－！	
耳环型行动电话：小型行动电话。	
少年侦探团徽章：实际上是少年侦探团内部使用通话机，有效半径20Km。	
犯人追迹眼镜：超耐冲击材料制成雷达跟踪系统（其强度可抵御普通子弹的冲击啊）。	
太阳能滑板：普通滑板外型却有着超高出力，游戏中某些大间距地方必须依靠它方可通过。	
蝴蝶结变声器：任意模拟已知语音源。	
手表型手电筒：能提供相当一段时间的光源支持。	
另外游戏中可获得道具有：	
能量球：补充柯南体力，体力最高值为5。	
神秘卡片："RiddleCard"，游戏中共101张，这是进入隐藏剧情获得最终结局的必要道具！	

（游戏要点：深褐色箱子可以推动，由此打开通路；红色低位射线需要跳过，绿色高位射线需要按L键钻过或按B键加速中按R滑铲通过；对付Boss机器人需按住R键蓄力后射出铁罐，被猛K的机器人行动硬直，此时紧接着再对着它的背部射一脚便可对它造成伤害，命中三次后机器人就挂掉；安全系统解除必须在三分钟时间内通过横、纵两个方向的变换、移位，将数字1—8在上面两排按顺序依次排列。）





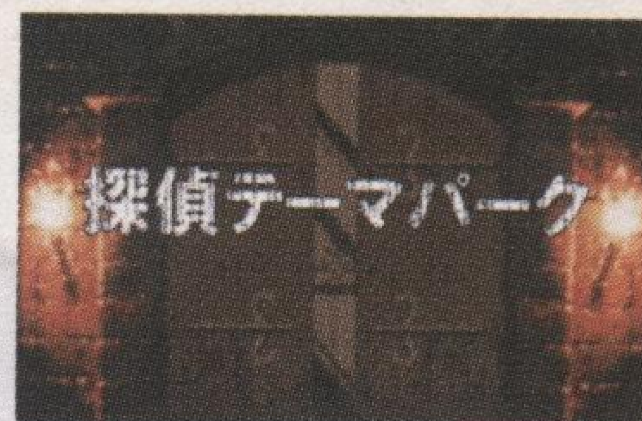
取回包裹的柯南回到防灾中心入口，关切询问了博士的腰病，并提议回去让灰原给他按摩。但是令人生疑的是包裹的来源？随后在包裹一角的署名——スフィンクス。那是近二十年前出现的一个谜之盗窃团伙，由于犯罪行踪隐秘，警方当时未能将他们逮捕归案，而到现在案子的时效期已经渐渐临近……曾经有新闻报道称其内部已经解散了，但实际上呢……包裹里有スフィンクス发来的一个侦探主题公园的邀请函和两张参观券，另外还有四张"RiddleCard"。这种卡片步美、光彦他们好像提到过，好像收集齐全后会有什么回赠……带着种种疑问，柯南决定应邀前往主题公园。





侦探主题公园

"沉睡的名侦探"毛利小五郎也同样收到了邀请函，因此小兰也得以一同前



往。在大门前，招待小姐介绍了主题公园的基本游戏规则——那就是寻找各处散布的卡片打开对应的大门，以此到达终点。这次活动的主办者是个叫门城张治的人，就是他把毛利列为特邀嘉宾的……



游戏要点：在红蓝雕像成堆的房间内，只要顺路踩下房内的圆雕就能使红蓝雕像分别隐现，从而陆续出现道路；在有魔法阵的房间，将女神雕像分别推至上面即可；密布铜像的房间内，要求是在规定时间内找出二十个铜像内单一的铜像；接着的房内有四色圆雕控制着各自颜色的拦路雕像，需要将圆雕机关一一踩下后找出口；九星魔法阵，只要先将四个角分别踩亮，然后再踩正中间那个即可。





突破这一系列谜题关卡游戏也暂时告一段落，小兰觉得虽然有些难，但是却很有趣。正在这时，第二对过关的搭档也到了，他们也是大家熟悉的老朋友，没错，就是平次及和叶这对“百年斗嘴男女”，呵呵。工作人员走了过来，他告诉大家接下来的关卡必须得分开行动，这不由让小兰担心起来，不过平次表示他会照顾柯南。小兰及和叶在工作人员带领下进入旁边的一扇门后，柯南与平次便讨论起这次活动幕后阴谋来，正在这时，隔壁房间传来了小兰和和叶的惊叫，平次飞奔进入右侧的门，而被挡在门外的柯南只能来到了主题公园的中庭另寻出路。





游戏要点：静止的铁架板站久后会自动落下，所以必须在上面不停跳跃调整跳跃距离；另外房间内，需要在规定时间内将金币收集并到达终点，如果间距太大则必须踏滑板通过；九星魔法阵的过关法如图；接着，柯南必须在规定时间内利用强力鞋踢出小球破坏三个不断移动的石像。





当柯南到达主会场，发现毛利小五郎也在那里，不过他脸上已经泛着红晕（啤酒的味道真好……）。不久，小兰和和叶从台上的机关门里出来，但身后却多了一个戴着面具的黑衣神秘男子，他用枪指着小兰及和叶威逼毛利解答一张神秘卡片上的问题。这个半醉的糊涂蛋毕竟是靠不住了，柯南如往常一样冷静地用手表型麻醉枪对准了毛利……





“沉睡的小五郎”推理开始……

问题很简单：假设一年之内上攀20层，然后回落10层。那么，要到达100层高的金字塔顶端需要多少年？答案大家都知道吧，但要命的是这个答案需要用日文输入……（九年—きゅうねん）



几乎就在柯南解答问题的同时，平次从黑衣男身后突袭将其打倒，但他却巧妙利用戏法逃脱。

“真是有趣的事啊。”

“但……这样真的没关系么？”

“秘密都掌握在我们手中。”

“我们的计划是不能失败的……况且，他的计划有点无理……”

“这个我知道，那家伙的计划无论成功还是失败都没关系。事件和侦探，这两者组合的意义在于……”

“的确，那是我们的计划……只不过，这回的目标……真的还要继续测试他么？”

“不错，那是个优秀侦探……卷入这起事件的人又多了一个。这个计划是不能缺少优秀侦探的……”

“明白了，目标和他的同伴都锁定。”

中华街乱斗事件

一个休息的日子里，小兰要参加中华街一个空手道和中国武术的练习比赛。被留在家里的柯南正琢磨着去踢足球，这时园子来找小兰。在得知小



兰的去向后忽然醋劲大发（因为他的BF也去了中华街，难道……），于是强拉着柯南一同前往跟踪小兰……路上，园子还一个劲叮嘱柯南千万把小兰盯丢了。

游戏要点：跟踪时要于五秒钟之内使小兰出现在视线内，要注意不能跟得太近让她发现；受阻时，推开路上的啤酒箱继续跟踪。

园子担心的事终于发生了——小兰等待的竟然真的是自己的BF



——京极！冲动的园子立刻冲了出去（柯南自然也就藏不住了），并质问小兰与京极关系。小兰连忙向解释，她和京极来这的目的都是为了那个空手道与武术的练习比赛。另外，京极向大家提及了教他武术的王师父，而园子也对这个人有所了解，因为王师父曾参加过园子家的一次宴会。谈话之间，众人很快到达了王道场。道场门口，一个名叫典伊的药剂师似乎在对王师父进行勒索……他见到众人后便急匆匆离开了。

简单寒暄之后，王师父叫小兰和京极进武道场，而声称对中国武术很感兴趣的柯南也同行。在武道场内，王师父对小兰进行了指点，而京极则在与另外一名弟子李门的切磋中轻松获胜，王师父在言谈中表露希望京极能成为这个武道馆的继承人，这令李门大为不悦。接着王师父的女儿香花进来了，她为李门说了不少好



话，并希望大家都参加今晚的晚宴，因为今天是王师父的生日。

游戏要点：模仿王师父的武术动作，方向键控制左右，A键为拳，B键为脚。



园子缠着京极去街上购物，因此让小兰和柯南先去晚宴现场。等待更衣的小兰回来时，柯南在院子里偶然听到了李门和典伊的密谈。大致情况是，典伊想要李门娶王师父的女儿香花以达到占有王道场的目的。另外，他还特别指使李门在晚宴为王师父准备的酒里放精神安定剂……



正在这时，小兰的招呼声惊动了屋内的典伊，在他麻醉喷剂的作用下，小兰和柯南都昏迷了……醒来后的柯南发现自己身处一个类似仓库的地方，不过所幸的是小兰此时还在身边，不管怎样还是先想办法离开这里吧。

游戏要点：把仓库中央的箱子推开发现通道；记住四神兽各自的颜色，然后将周围四个房间内的相应颜色的座雕推到房间地上蓝色印记处，从而在青龙之间右上方发现新通道。



在与小兰说明了典伊的情况后，两人决定立即动身前往晚宴现场。在太阳能滑板的强劲动力下，二人很快赶到了现场，并及时制止了王师父喝下被作过手脚的酒。之后，柯南故伎重演，利用麻醉枪将园子麻醉利用她的声音开始推理……他在众人面前讲出李门被典伊利用的事实，并指出李门放在酒里的那并不是精神安定剂，而是真正的毒药！典伊申辩，这只是没有证据的胡乱推测。于是，柯南将典伊与李门密谈里提到的有关王师父喜欢的花——铃兰的事提了出来，铃兰的花含有毒素，能激发心肌梗塞！而这酒里散发的正是铃兰香。由于王师父本身就有轻微心肌梗塞，所以即使因酒而死也极有可能会被认为是自然死亡而忽略其他追究。当李门知道这一实情后自然也是悔恨万分。





事情败露后的典伊，以香花为人质逃离了现场，在小兰和京极挡住了大门涌入的敌人后，柯南和李门从后门追击出去。与对峙中，李门愤怒地将典伊踢翻在地，救出了花香，同时他也得到了王师父和花香的宽容。事情圆满的解决，但多疑的园子的醋意让京极也不好意思起来。



游戏要点：在有打手的房间，柯南要爬上桌子利用铁勺将几个打手



解决；又在后院利用“铲射 － 按住 B 加速后按 R 键”可以轻松解决另外几个家伙。

园子他们离开后，小兰发现父亲毛利小五郎也来了，他抱怨完中华街不知道他的“光辉历史”后总算说明了来由，原来早上他收到的那件调查委托正是来自中华街，更巧的是委托人署名是王师父的妻子。但王师父告诉大家，他的妻子十年前已经死了，于是委托人的身份顿时成了一个谜团……这时，柯南发现毛利的口袋里有一张卡片，看了卡上的一组数字后，柯南惊奇发现这和早上园子那张一样！联想起近日来一系列与卡片相关的事件，柯南有一种不祥的预感……



电视里的新闻正在报道着一起银行抢劫事件……

“哼，看来那个计划已经开始实施了。”

“是啊。”

“不过无所谓，我也许可以借这个机会展开我的计划。”

“不需要再考虑一下么。”

“你认为有那个必要么。没关系的，流言多了也会成真……”

“也许是这样吧。”

“小孩在那个危险的地方可是会迷失的……”

幽灵病院财宝事件

帝丹小学放学，小哀在与步美他们分路后，向柯南提到了关于少年侦探团接到的一份“探宝”邀请函，





上面提到在那里可以找到神秘卡片。听到关于卡片的消息，柯南立刻打起了精神。地点在“幽灵病院”，那是一个即将要拆迁的废弃医院，关于那里有着可怕的流言……当柯南和小哀到达医院门口时，忽然听到了步美从里面传来的喊叫，原来那三人竟然真的来到了这里。于是两人立即进入分头搜寻三人，柯南的追踪眼镜和侦探徽章此时有了作用。

在二楼柯南发现了一个身着沾满鲜血的白大褂的医生打扮的人！这里除了少年侦探团的几人外应该没有其他人了，难道真的有幽灵么？！躲开那个家伙的视线，柯南在三层的一个房间内找到了躲在角落的光彦，此时的光彦已经被刚刚离开的那位“幽灵医生”留下的血迹脚印吓坏了。顺路一直上到在医院的五层，柯南和光彦发现了被“幽灵医生”勒昏的源太。三人汇合后，





由大楼另一侧楼梯下至一楼，终于发现了步美。步美抱怨源太和光彦发生危险情况后只顾自己逃跑……

游戏要点：某些地方需按 L 键爬行通过，另外也可以以次躲到床下避开“幽灵医生”；在光源不稳的房间，柯南可以按 R 键使用手表型电筒照路；在某些房间行动的时候会出现“バン”的提示，这表明有“幽灵医生”出现，行动要小心。

在房间里，柯南从报纸上看到银



行强盗逃跑的新闻，这时柯南的手上忽然滴上血迹，正在大家为这血迹心跳的时候，忽然传来了令人颤栗的叫声……在光彦说出了那则恐怖的流言“当浑身鲜血的恶魔手捧祭品时，血雨就会从天而降”，之后几个小“侦探”更是慌作一团。柯南冷静分析后告诉大家，他手上沾的并不是真正的血迹，只是铁锈的水溶剂，而刚才那一系列现象也仅仅是偶然。经柯南解释，大家终于如释重负。这时，柯南突然想到，分头行动的小哀并没有汇合！

利用侦探徽章呼叫后才知道，原来小哀一不小心从床下的窟窿摔到了底层……这时两名“幽灵医生”出现，从他们的交谈中发现，这两兄弟果然就是银行强盗事件的主犯，他们正是利用人们不敢靠近“幽灵医院”的心理在里面暂时躲避。听到银行强盗后，步美他们不禁大声喊了出来，声音通过小哀的侦探徽章传到了强盗耳里，小哀也因此被发现了！情况紧急，柯南给警察电话后，立刻循着追踪眼镜的方向出发。



正当强盗相马武要对小哀下杀手的时候，柯南及时赶到，并运用他的“球技”将强盗击倒。大家在储水槽旁准备庆祝胜利的时候，另一名强盗相马茂突然出现，并将小哀抓作人质！就在万分危急的时刻，那种可怕的叫声再度传出，柯南也在这一瞬间恍然大悟：“大叔，你听说过那个流言么？当浑身鲜血的恶魔捧着祭品时，血雨就会从天而降。”相马茂还没反应过来，柯南就利用旁边的石块一脚





将储水罐踢破，其中的锈水就如同一场“血雨”向他喷涌过来……“血雨”之中，小哀也趁机从他手中逃脱，柯南也趁机用麻醉枪将他制服。隆地一声，储水槽倒了下来，而藏在它底下的赃款也都浮出了水面。原来那可怕的怪声正是由于这个钱袋堵住了下面的蒸汽口而发出的……

游戏要点：在蒸汽地下室，柯南必须躲开蒸汽的伤害，在两分钟之内到达出口，只要大家较熟练运用前面所说的“滑铲”技巧，应该不是很难；还不容易到达电梯旁的柯南，发现电梯正在上升，这里也需要在两分钟内爬到楼顶。

“幽灵病院”的真正名字是大正馆病院，竟然有人将小孩子引诱到这个银行强盗藏匿的地方，真是不可饶恕啊。

“那个男人的电视节目表演已经决定了呢。”

“哼，那只是大众传媒报道的罢了。他是机械工程博士吧？”

“是的。”

“关于电波通讯方面的节目。”

“与这次的计划没有关系吧。”

“是么，怎么能说没关系呢？”

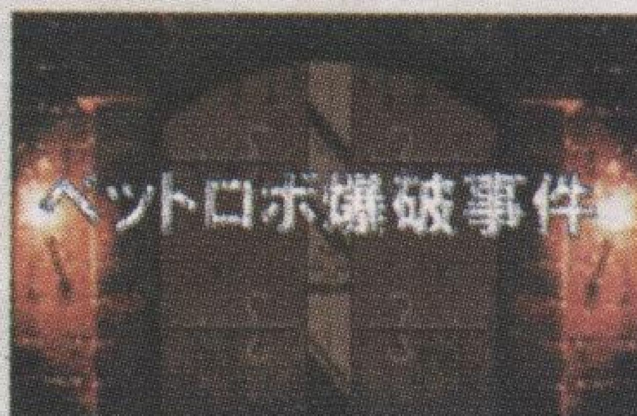
“难道有别的目的？”

“传说中的‘沉睡小五郎’么，哼，这回我决定采用一个究极的计划。先睡觉了，一定很有趣的，呵呵……”

“……”

宠物机械人爆破事件

毛利小五郎应邀参加电视台的一个节目。为了见到偶像洋子小姐，毛利带着小兰和柯南迫不及待前往电视台，并提议在做节目前要喝啤酒以达到最佳表演效果……电视台门口，他们与一个名叫浅井义治的从事机械人工程学研究的博士不期而遇，并得知这次的节目是由两人合作。接着，浅井还介绍今天节目的主题“未来的宠物”和主角——一只机械猴子，得知节目搭档并不是洋子小姐的毛利自然沮丧之极。





在节目进行中，浅井介绍了那只机械宠物的相关功能：摄像机和电话等，除此外它还搭载了很高的AI功能，能执行任何程序。一旁的毛利听得一团雾水的时候，洋子小姐介绍了今天的游戏（展示机械猴子的监视、通讯功能），而柯南和小兰作为嘉宾进行表演，内容是一人通过机械猴子所监视的地图为另一人做指示，以到达目的地。最终决定由柯南指示，小兰行动。



游戏要点：目的是到达地图特定位置取得黄色猴子，同时不让灰色猴子碰到。只要先右行将灰色猴子引出来，然后从地图左下绕圈到右上即可。



游戏结束后，原来端坐舞台上那些机械猴子突然逃离了节目现场。浅井博士告诉众人这也是今天的节目之一，那些跑掉的猴子其实还有自爆功能，它们能通过对人体的感知接近人并爆炸！而它们行动的解除依靠的是耳朵这个声控装置以及博士自身声音。在随后的一次广播通告中，有人还以炸弹相威胁要求三亿日元的现金。在电视台的警备室，赶到的柯南没能救下浅井博士，他被一只没有了耳朵的机械猴子炸死。在联系路上的种种现象与之前所发生的事件来推理，柯南终于了解到了这个事件的幕后犯人！而且推断出那个炸弹就在二层的第五演播室。由于二层右侧通往演播室的大门前有一只没有耳朵的机械猴子，柯南只能往左侧经过几个房间及通气口进入。在第五演播室，柯南将这个正准备拿钱走人的罪犯真面目揭开，他正是节目策划人之一的吉良！







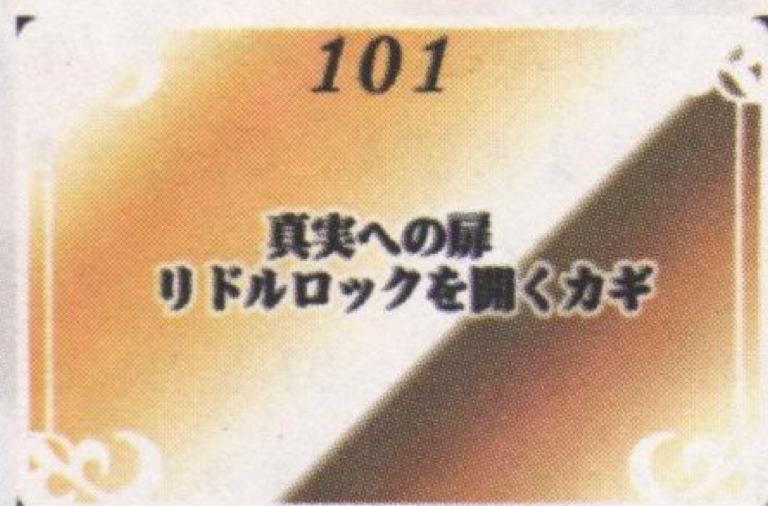
游戏要点：在有移动监视器的房间里要注意蹲在箱子后避开扫描；有些地方的路会被机械猴子封死，此时需要推动木箱到适当地点，跳上箱子通过；按R键使用蝴蝶结变声器模仿浅井博士的声音解除机械猴子的自爆指令，对于没有耳朵的机械猴子则只能躲开；炸弹解除的方法是利



用可移动的绿色方块将红色方块连成一线，绿色方块上的数字代表了可以移动的次数。

最终电视台还是接受了炸弹的洗礼，逃生后的柯南又再度陷入了沉思……

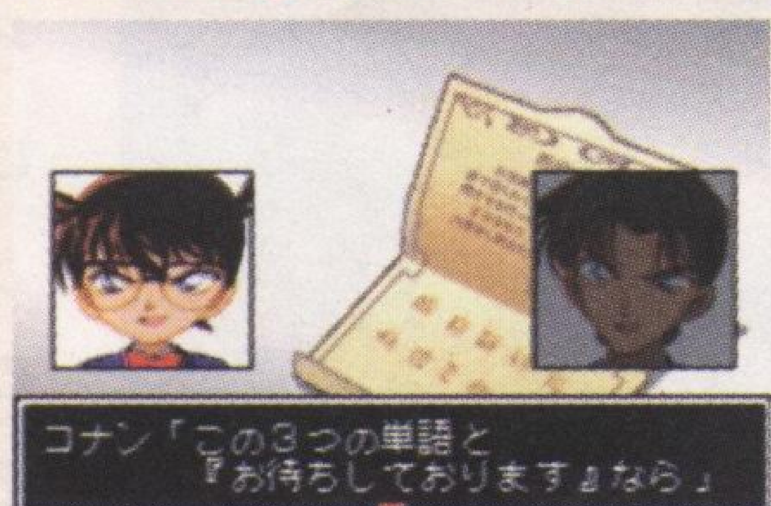
在前五章游戏中必须收集所有的100张“RiddleCard”，便可进入第六章。如果将卡片上的问题全都解答会得到第101张卡，就可以获得完整的6-B结局。在正常游戏流程中能获得68张，大家可以在各小关地毯式搜索，另外32张则通过Mini游戏补全，



全卡片问题解答见文章最后。

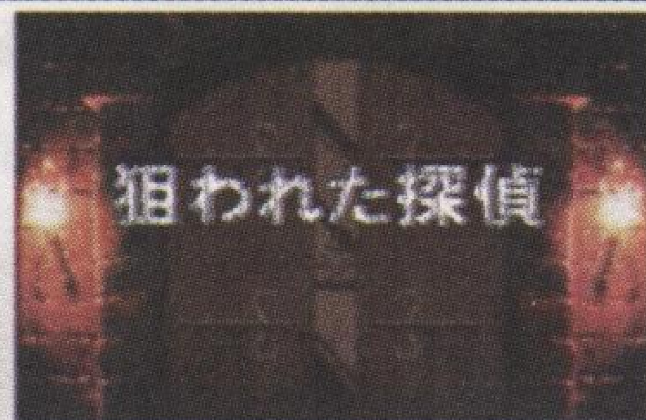
电视台事件结束后，柯南将一系列与卡片有关的事件联系起来进行推理，虽然仍很难理出头绪，但这些卡片的背后一定隐藏着重大秘密，而且这个秘密与那个侦探主题公园有着必然的联系。带着这个想法，柯南再度来到了主题公园内，无独有偶，服部平次也接踵而至。在舞台上那个机关门前，关东、关西两大天才少年侦探合力研究终于发现，之前事件那些邀请函上的数字分别对应的是日文五十音图上的假名！这些假名所组成的就是各个事件的关键词！





其中包括中华街事件的“铃兰”和“幽灵医院”事件的“储水罐”，而再将电视台事件与最初事件的假名组合便得出了幕后黑手所给出的提示，也就是约见两名这两名侦探的时间和地点，从而也推断出那扇机关门的密码——スフィンクス！

被狙击的侦探



在柯南和平次破获密码进入主题公园内部的同时，这一系列事件的幕后策划人之一——久绪下玲子也浮出水面。她向两人说明了这一切事件的缘由：スフィンクス要重新复活并策划让警方无可奈何的案件，势必需要一个在行动力、判断力和观察力上都超人一等的领袖，这次的系列卡片事件正是为选拔这个领袖而设。对于这个无聊且无理的要求，平次表现出异常的愤怒，“难道为了那种犯罪就不惜把大量的平民卷入其中么！”久绪下在无法说服平次的情况下，只好暂时离开。她将房间里的机关玻璃墙开启把柯南和平次挡在了一边，并表示让两人一段时间好好再考虑一下，这可是个相当优秀的组织。





为了追踪这个唾手可得的线索，平次和柯南不得不面对目前的这堵玻璃墙。在他们的缜密分析下又发现在最初得到的卡片中还隐藏着其他秘密，那就是将那些卡中的数字一一对应英文可得出一个暗号——HELP，这正是打开眼前这扇玻璃墙的钥匙！



要点提示：在魔法阵上将HELP四个字母依次踩出。入图具体为H-258，E439，L2648197，P34。以上顺序均是魔法阵最初始的状态为起步的，所以在每完成一个字母后，必须得按照反方向将魔法阵踩回初始状态。）

柯南顺利通过了玻璃墙，但平次却被突如其来的四只机械猴子围了起来，柯南孤身追了出去。终于在一个地下室见到了久绪下，与他在一起的正是那个影之男。躲在一旁的柯南从二人的对话中了解到，二十年前“影之男”的父亲是个出色的侦探，但后来不知道为什么媒体将スフィンクス“罪犯”的标签挂在了他头上，这导致了他走上自杀这条路，在他的遗书里则留下了“不甘心啊……”这一悲怆的字眼。“影之男”认为，父亲不是自杀，是外界传媒将他杀害的，因此他想把那些优秀侦探揽入组织并通过他们来策划案件报复社会！



听到这些后，久绪下也表明了自己的立场，她在其身边的目的并非助纣为虐，而是将优秀的侦探带到这里破获这一案情，那有着“HELP”提示的四张卡片实际上就是她私下发



给柯南他们的。而她的真名叫作久岛玲子，正是前スフィンクス首脑久岛狮子雄的女儿。眼见自己计划破灭的“影之男”穷凶极恶拿出枪瞄准了玲子，但在遭到柯南的攻击后立刻逃脱。就在主题公园舞台的机关前，柯南终于将这个“影之男”的真面目一把揭下——他就是这次活动的主办者门城张治！



“你究竟是什么人？！”

“我叫江户川柯南，是一个侦探。”

门城在听了柯南的推理后，觉得情况不妙，便夺门而出，但没想到在门口遭到了早埋伏于此的平次的攻击而倒地。久岛也跟上来了，在她伤感的诉说下，我们才最终了解，事情并非如门城所知道的那样……当年门城的父亲确实被警方所拘捕，但是因为证据不足而被释放，但根据久岛父亲的记录看来，他确实是当时スフィンクス主要成员。出于良心发现，门城的父亲将组织内部情况告发，并自杀……

激动的门城大喊：“那不过只是媒体的小把戏而已，这个不公平的世界正是我复誉的对象！”



柯南驳斥：“你真的是这么想的么，你所谓的复誉其实只是挂着“复誉”这个名的犯罪！不要找任何借口，现在的你的的确确就是个罪犯！”

……

久岛抱着门城声泪俱下：“但是，这个罪行是不能怪你的……”

门城：“难道，你从一开始就是故意要落入我的圈套，打算和我一起分担这一罪行么……”

久岛：“我只是，不想让你走上你父亲同样的道路。你能体会你父亲遗书中‘不甘心……’的真正意思么，那是出于没能阻止犯罪而不甘心啊……那是多么悲凉无奈的心境啊……”





在押解的警车上，久岛向两名少年侦探表示了谢意。当时的风中似乎也飘散着丝丝凉意……但不管怎么说，错综复杂的事件总算是有了结果。在柯南和平次的互相解嘲中，故事也就此到一段落。

夏日晴空显得格外明朗辽阔，如果每个人都能拥有天空般开阔的心境，那些内心深处的黑暗也就将不复存在……



全卡片问题解答

1あやとり；2さん；3くに；4はち；5さんせい；6ほん；7ろく；8ぼりす；9はる；10きゅうねん；11れいんこーと；12ようかん；13かなぶん；14ふらいぱん；15はつか；16ごじ；17ひとたば；18ご；19みかん；20おす；21しろ；22そばや；23えれべーたー；24ゆぶね；25いるか；26かもしか；27ごだい；28むしぱん；29しりとり；30おーとばい；31しんりん；32ことり；33かんでんち；34ちゅーりっぷ；35しかご；36ひつじ；37こんちゅう；38らん；39きゅうしゅう；40くち；41はねつき；42いた；43しま；44てん；45くまもとけん；46すすき；47まる；48いし；49たぬきうどん；50け；51りんご；52がちょう；53ぱぱいや；54えんじん；55もっきん；56じゅうい；57ばら；58からす；59よえん；60すぴーど；61しろ；62もも；63せんすいかん；64みれど；65かたぐるま；66ひとつ；67さっかー；68たまご；69きゅうばん；70と；71いち；72おとこのこ；73きゅうかんちょう；74しど；75とらんぷ；76すずめ；77おおきい；78きょうかい；79とら；80ひる；81こんぶ；82たいや；83ひょう；84きかんしゃ；85ほうき；86くるみ；87くれよん；88ようなし；89からみついた；90しゃーぷぺんしる；91ふく；92いとうさん；93かんがるー；94すいか；95こうべ；96あかまつ；97ろくにん；98とり；99ひのき；100そら。

DIY入门教程——基本技能

一直以来，我们写了不少关于模拟器相关的制作、改造方面的文章，以期大家在DIY过程中得到更多成功的快乐。不过由于这些制作大都牵涉到了电子技术，对一些刚入门或未入门的朋友来说，电子技术知识和技能的欠缺成了一道难以逾越的门槛。所以我们打算以尽量通俗的语言来给大家讲解一下DIY相关的一些电子方面的知识和技能。

—工具篇—

如果我要DIY，那么该准备哪些工具呢？这些投资有多大呢？这是很多初入门的朋友常问的问题。我觉得这个问题跟DIY的境界有很大关系，对于初入门的朋友，不应该把大量的金钱耗费在这上面，够用就行。待水平提升后，再购进高级设备也不迟。我这里主要给大家讲一下必备的工具。

①电烙铁



电烙铁常见的有内热式和外热式，一般购买一把十几元的30W左右的外热式电烙铁就可以了。比较好的牌子有广州的“黄花”。电烙铁的烙铁头和烙铁芯都是可以更换的，配件的价格也很低廉。

买了电烙铁，还需要买一个烙铁架，通了电的烙铁放在桌子上可不是闹着玩的。烙铁架一般七、八元钱，样子随自己喜欢了。烙铁架往往还配有一块吸水海绵，可不要丢掉了。使用时，向这块海绵上滴些水让它膨胀起来，烙铁头在焊接的时如果太脏，就可以在上面蹭干净。

②焊锡丝

焊锡丝是必不可少的焊接材料，一般情况下，焊锡丝的质量可以通过观看锡丝的色泽判断。比较光亮的好用一些，色泽发暗发黑的最好不要选用。普通用途可选用直径0.8mm的，如果焊接比较细小的元件，比如贴片元件，可以选用0.5mm甚至0.38mm的。焊锡丝的包装除了500g、1000g等，500g的价格在十几元。如果你不常用，还有更小包装的，一两元钱就可以搞定。



③松香



松香是助焊剂，可以去除焊接处的氧化层。小盒的松香不过几毛钱。

④数字万用表

如果你真打算DIY，万用表也是必不可少的。万用表分为指针式和数字式，不推荐用指针式的，因为那还需要学习读表。数字式精度高、读数直观、使用方便，强烈推荐。现在的数字式万用表价格非常低廉，最便宜的830B仅售20元，功能稍多些的也就30几元。推荐带蜂鸣器的，在测量通断时会非常方便。



⑤斜口钳

这个工具用来剪断电线或者元件的引脚。当然你也可以用剪刀、指甲刀来代替，不过都没有斜口钳方便吧。一般价格在五元左右。



上面说的这些就是进行DIY的最简单、最必不可少的一套行头了。总投资大概50-60元。

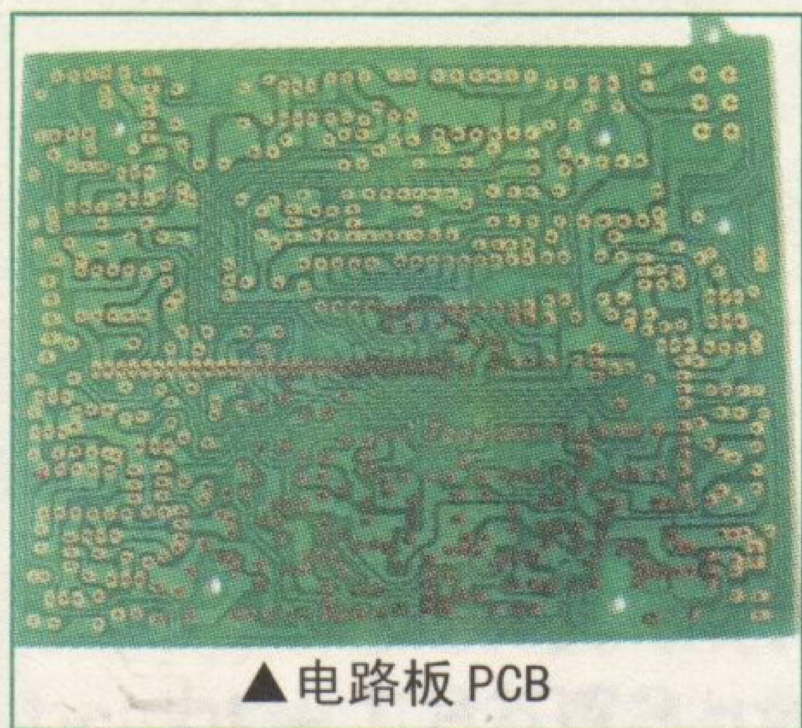
—元件篇—

常见的电子元件有电阻、电容、二极管、三极管、集成电路等。如果详细整理出来是非常复杂的，我们现在也没有必要把它们一下子弄明白，可以在以后的实践中逐步认识。

—焊接篇—

我们接触到DIY的第一个技术就是焊接。焊接是需要相当技巧的，不过很多朋友恐怕还是第一次拿起电烙铁，还得从最基本的学起。

一、把一根导线焊接到电路板的一个焊盘上。


▲电路板PCB

需要注意的第一个问题是电烙铁通电后并不是马上就可以使用的，预热需要一个过程，大概一分钟左右才可以熔化焊锡。拿电烙铁的手法和拿钢笔的手法是基本相同的，不过电烙铁是要握住后面的塑料手柄部分，通电后，千万不要碰烙铁头，那里温度很高！预热完成后，你可以试着拿一段焊锡丝去碰烙铁头，你会看到锡丝迅速熔化，并附着在烙铁头上了。


▲焊盘


▲拿电烙铁的姿势

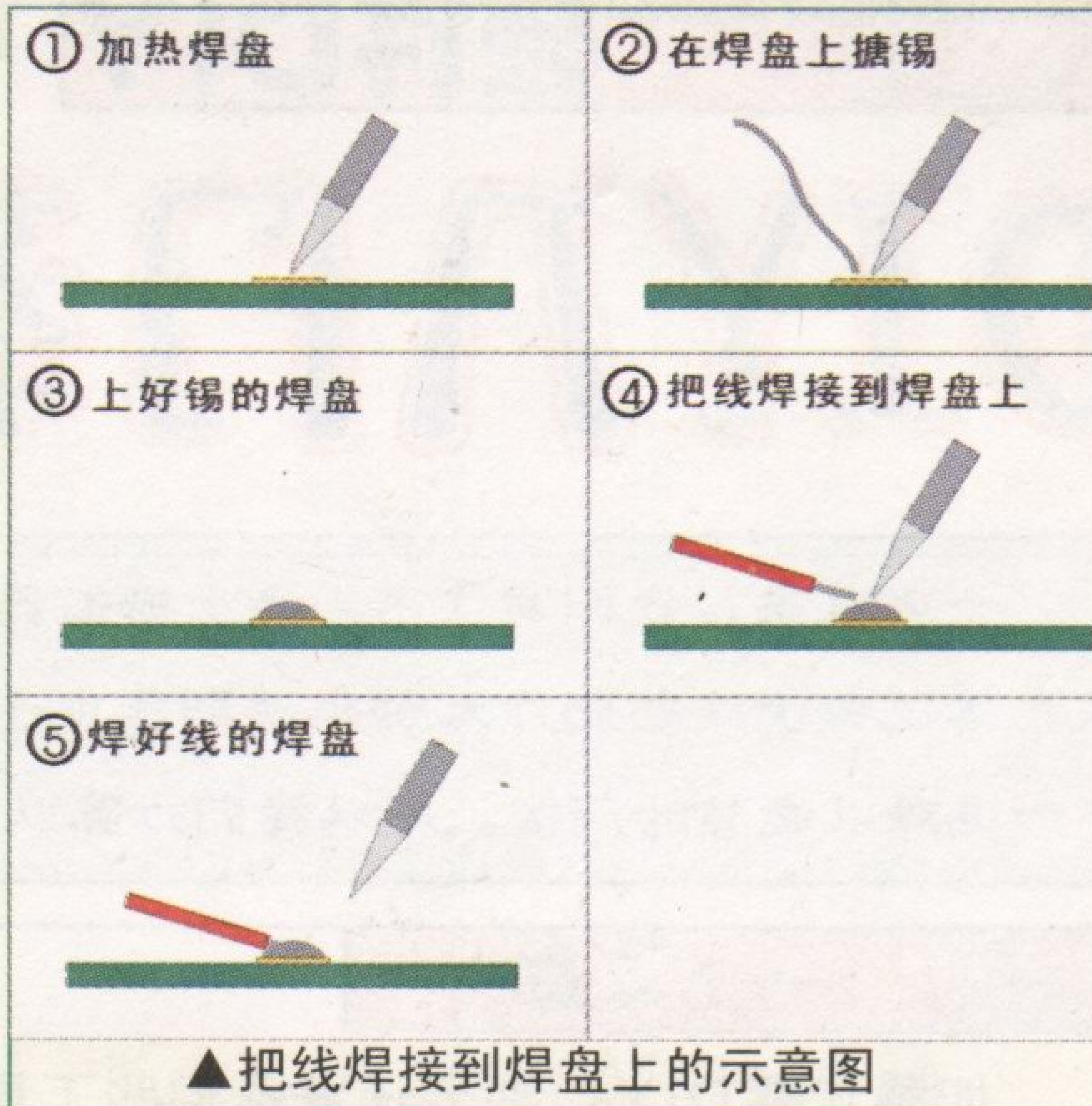
现在我们要对导线进行处理，剥去外面的塑料皮，把内芯的多股铜线拧一下。然后把烙铁头上熔些焊锡，再蘸些松香，在铜线上蹭一蹭，铜线就会被搪上一层锡，这样就便于后面的焊接了。用斜口钳把处理好的铜线剪至合适的长度备用。


▲剥去外皮的导线


▲搪好锡的线

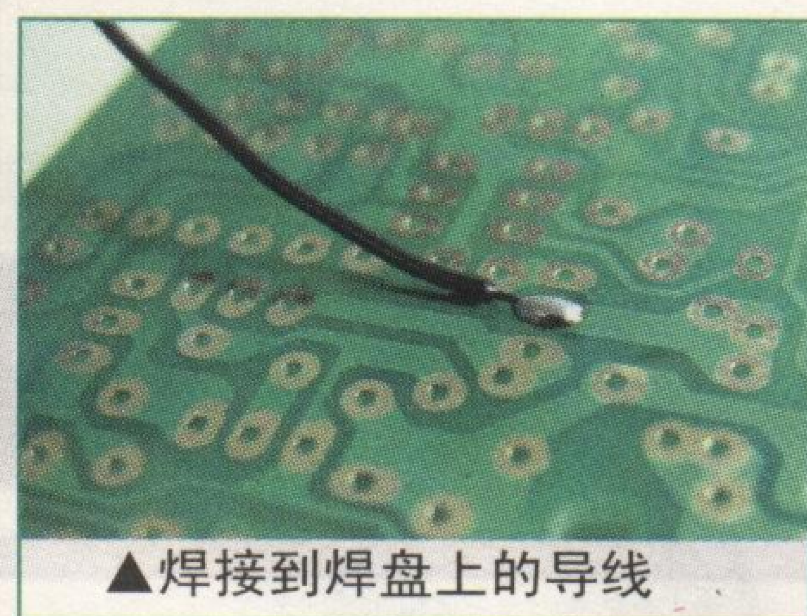
然后还要对焊盘进行处理。左手拿焊锡丝，右手拿电烙铁。焊接有两种方式，一种是先用电烙铁加热焊盘，然后用焊锡丝去接触焊盘；一种是电烙铁和焊锡丝同时接触焊盘。第一种方式适合较大的焊盘或者焊盘接地的情况，一般情况下用第二种方法焊接速度比较快。如果刚开始练习，也可采用第一种方法。焊接有个时间上的要求，电烙铁在一个焊盘上停留的时间不要超过三秒，时间太长容易损坏焊盘的坚固程度，甚至导致焊盘脱落，这对于细小的焊盘更为明显。当焊锡丝和电烙铁都接触焊盘后，焊锡丝会熔化并附着在焊盘上，然后就需要把焊锡丝和电烙铁离开焊盘，这也有两种方式，一种是焊锡丝先离开，然后电烙铁再离开；一种是同时离开。如果操作熟练，可以同时离开。


▲在焊盘上搪锡



▲把线焊接到焊盘上的示意图

接下来要把导线焊接到焊盘上去。这次是左手拿导线，右手拿电烙铁。先用电烙铁加热焊盘，待焊盘上的锡熔化后，将导线搪好锡的一头接触焊盘。你会看到，焊锡会把导线和焊盘包围起来变得圆圆的，这时把电烙铁离开焊盘，导线不动，几秒钟后焊锡变冷重新凝固，导线就被焊接到焊盘上了。

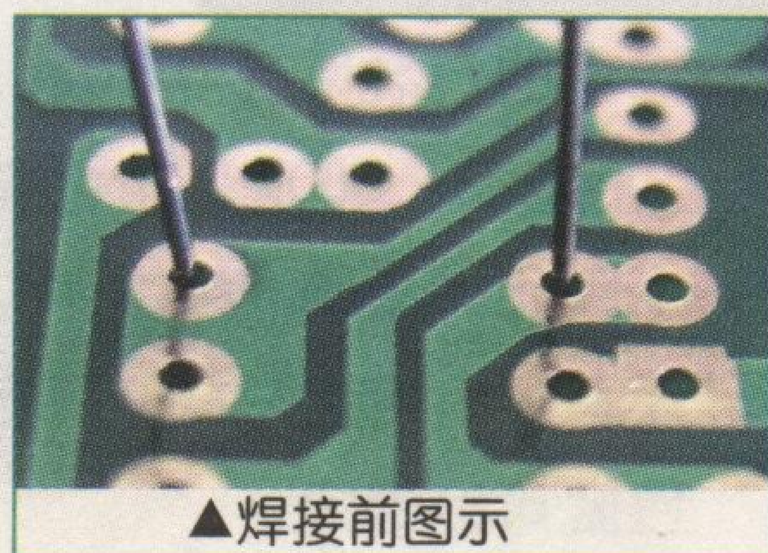

▲焊接到焊盘上的导线

二、电子元件的焊接。

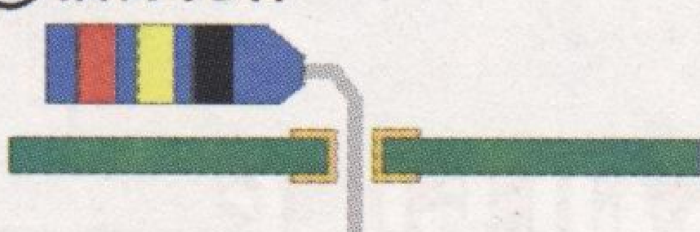
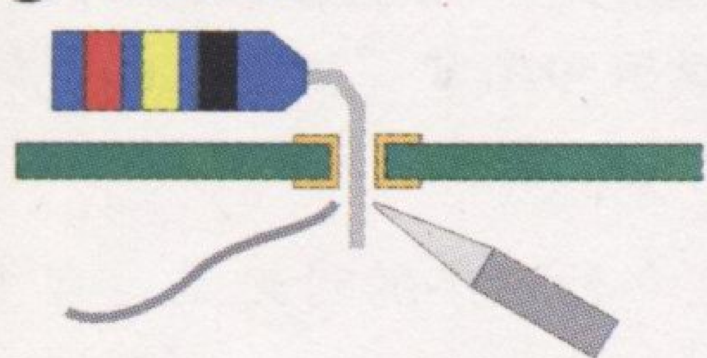
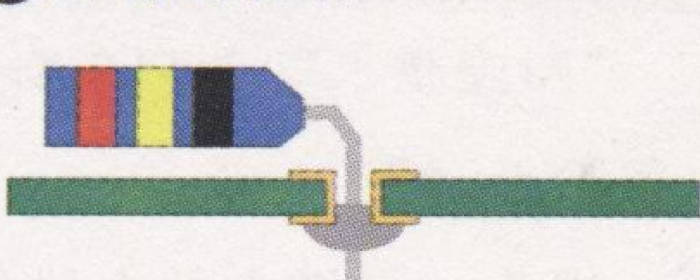
常见的电子元件是插件式的，它们都有引脚，比如电阻、电容、二极管都有两个引脚，三极管则有三个引脚，集成电路的引脚就更多了。在电路板上的焊盘中心有圆孔，元件的引脚从圆孔中穿过。焊接电子元件就是把元件的引脚与焊盘焊接到一起。


▲各种电子元件

焊接的时候，左手拿焊锡丝，右手拿电烙铁，用电烙铁加热焊盘，然后用焊锡丝接触焊盘，焊锡丝熔化后


▲焊接前图示


▲焊接后图示

▲焊接电子元件的示意图

将元件的引脚和焊盘包围了起来。然后把焊锡丝离开，电烙铁也离开，待焊锡凝固后引脚就牢牢与焊盘连接在一起了。最后用斜口钳把长出的引脚剪去即可。

这两项技术稍微熟练后，你应该对焊接有点感觉了，之后就得靠自己多多练习进一步掌握了。

—测量篇—

在DIY的过程中，除了焊接，还要经常进行的一项工作就是测量。测量使用的工具就是我们前面提到的数字式万用表。最经常使用的两个功能是测量通断和测量电压。

一、测量通断。

一般的数字万用表是使用一个旋转开关来选择档位的，当需要测量通断时，可将万用表的开关置于二极管档，红色表笔插在标记为V的插孔，黑色表笔插在有接地标志的插孔。因为大部分数字万用表都有蜂鸣器功能，因此如果将两个表笔的探针碰在一起，万用表会发出蜂鸣声，液晶屏幕上会显示0，表示短路。


▲万用表测量通断的档位



▲万用表的短路时的显示

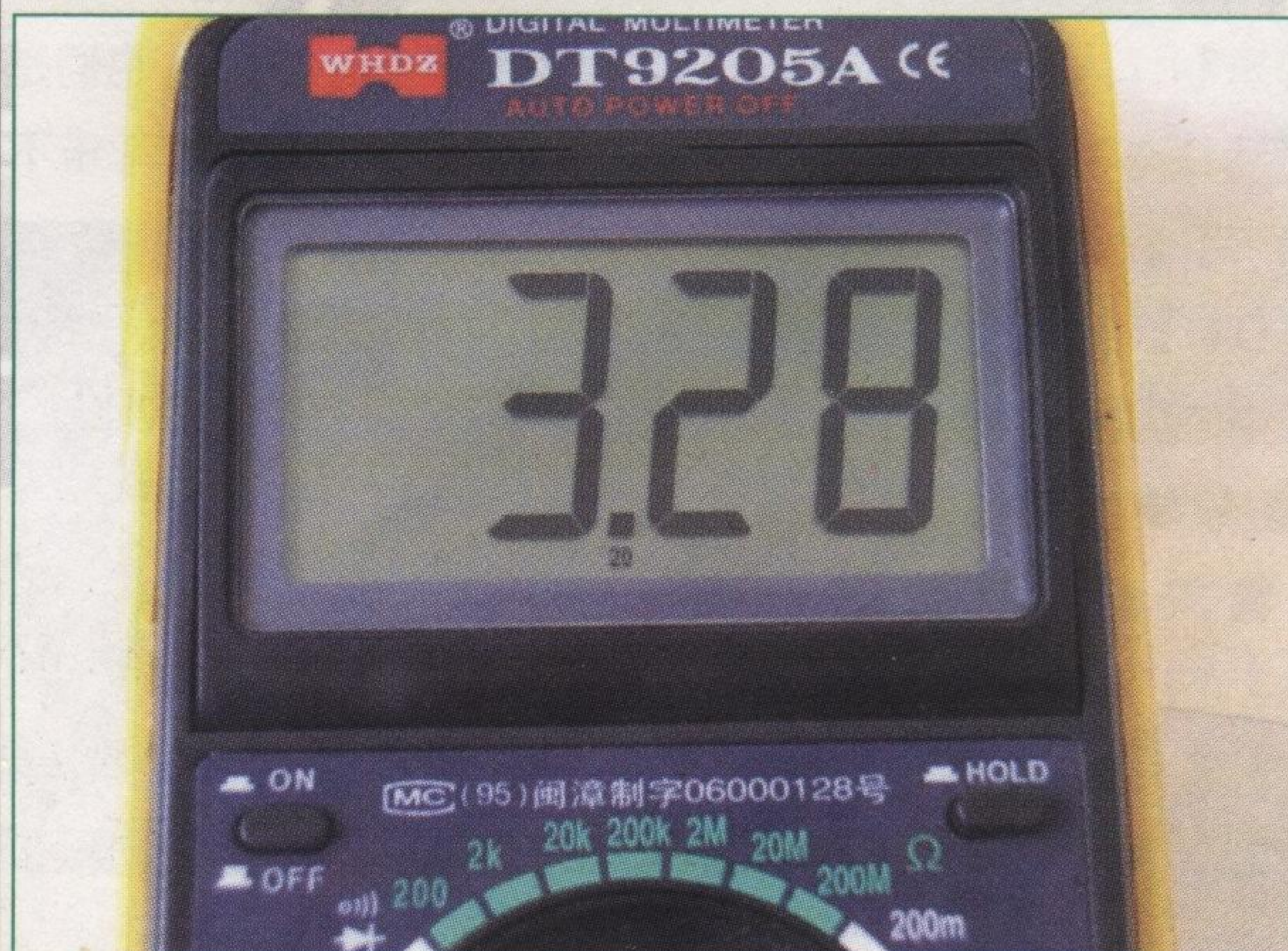
当我们要测量电路的两点是否短路时，可以用万用表的两个表笔分别接触两个点。如果万用表发出蜂鸣，表示短路或者电阻非常小。如果没有蜂鸣声，说明没有短路。

二、测量电压 。


▲万用表测量电压时的档位

在DIY的过程中，我们经常要测量电压。电压分为交流和直流，家里电源插座提供的是交流电。用万用表测量时，需要置于交流档，一般的电路则基本都是直流，万用表置于直流档即可。比如测量电池的电压，这属于直流。将万用表的开关置于直流电压档，由于数字万用表的直流电压分为多个量程，你需要事先估计一下被测的电压，然后将万用表的开关置于大于这个电压的档位，对于一般GBA卡带的电池，电压在3V左右，所以将万用表的开关置于直流20V档即可。用万用表的两个表笔分别接电池的两个极，万用表的屏幕上就会显示实际的电压值。另外需要注意的是测量电压是要区分正负极的，但由于使用数字万用表，则可忽略这个问题，因为数字表无论表笔怎么接，都能测量出正确的结果，它用正负号来表示电压的正负，如果显示为负值，仅仅表示万用表的表笔接反了，不影响结果。这对很多对电子技术不熟悉的朋友来说是非常方便的。

通过上面的文章我们已经对DIY的基本技能有了一个大概的了解。下一次我们将进行一次实战演习，朋友们赶紧练好基本功吧。



▲万用表测量电压时的显示电压为3.28V

图／文：显示器旁の布偶

勇气与梦想起飞——财宝猎人G

TREASURE HUNTER G
トレジャーハンターG

“财宝猎人”卡利乌斯六世有句名言“世界上的一切由冒险开始”。

但是，自过去的大战起至今数百年的时光里，各个邻国之间的小纷争从未间断，这导致人们渐渐失去了冒险的勇气与渴望……

正当人们quot;怀疑这种时代何时才能结束的时候，有一对兄弟携同一名神秘小女孩以及她的同伴一只小猴子展开了他们的冒险故事。



—游戏简介—

《财宝猎人G》是Square和Sting两家公司于1996年合力于SFC上推出的RPG，游戏的总制作人正是大名鼎鼎的“FF之父”——坂口博信。在这个游戏中，Square首次尝试了基于2D图形上的CG使用，实际效果在当时而言相当惊人，特别是人物以及一些游戏中的道具给人以竟乎真3D的感觉！但是，谁也没有料到，这个游戏竟成了Square在SFC上的最后绝唱。不久后，Square就正式宣布脱离任天堂而将开发阵地转移到了Sony的PS上。不过让人高兴的是，最近在任氏的NGC上，我们又重新看到了Square的身影，新生的Square & Enix为NGC献上了一部集喧哗搞笑于一体的RPG大作——《半熟英雄VS3D》。


▲极具质感的CG画面





《财宝猎人G》游戏画面上的巨大成功并没有掩盖其音乐表现力，恰恰相反，正如我们的所见所闻，游戏中的画面与音乐有着很好的结合。这个游戏音乐制作人的名字也许并不为普通的玩家所熟悉，他们是崎元仁与岩田匡治。要知道，他们携手创作的游戏音乐不仅有以前的“《DQ》系列”，还包括后来的《皇家骑士团》、《皇家骑士团2》、《FFT》、《苍穹红莲队》、《放浪冒险谭》这些路人皆知的经典大作！在《财宝猎人G》里，我们能听到曲曲完美贴切的音乐：村庄的平静宁馨、雪原的寒冷孤寂、大海的壮美辽阔、夜空的恒静明晴，战斗中的明快节奏让人跃跃欲试、分离时的不舍情怀让人深受感染，而最让人难忘的当然是レッド和レィン月空下那段充满浪漫情调的旋律了（还有小猴子在一旁进行小提琴现场演奏呢）……


▲月下夜想曲

—角色介绍—

在进行角色介绍之前，先让我们从游戏的名称入手，大致了解一下故事背景。游戏名称很明晰为我们展现了游戏的主题“财宝”、“猎人”和“G”。财宝－オーパーツ(out of place artifacts的缩写)，其字面的意思是存放于不适当位置的史前古物，世上这样的宝物共有七个。

	名称	效果
	黒の魔球	混乱静止
	ゴガンバの水晶	海水静止
	黄金のらせん像	迷宫脱出
	ピラミッドアイ	雷电静止
	シャトレンの地图	减弱地心引力
	声の石	特殊声音发出
	ヴェールント羽根	操纵地心引力

猎人：这里的猎人是与财宝共同定义，以消灭怪物、搜寻宝物为生的职业。

G：特指G家族，也就是一个世世代代以“财宝猎人”为职业的家族，游戏中我们看到了这一家族的三代人——G　シルバー、G　ブラウン、G　レッド、G　ブルー。



レッド：ブラウン的长子，也是这个游戏的主人公。外型颇似Sega招牌格斗人物结城晶的レッド有着先天乐观向上的性格，在很小的时候就失去母亲的他，在父亲一手培养下具备了很强的个人生存能力。他对待工作有着高度的责任感，同时也非常关心自己唯一的弟弟——ブルー。



ブル：ブラウン的次子，也就是レッド的弟弟。一个如同洋娃娃般可爱的小孩子（有人说ブルー短手短脚的造型很像只小乌龟），以哥哥为目标而时刻努力锻炼自己，而且对机械方面的工作有着非常的兴趣。他有着喜怒哀乐都表露无遗的天真烂漫性格，但似乎很喜欢赖哭啊，呵呵。



レイン：她是个有着神秘身世的小女孩，在森林中受到怪物袭击受伤后，被シルバー爷爷救了回来。对很多事物都有着自己独特的见解，在故事最后，我们终于了解到她的真实身份原来是……

ポンガ：这只小猴子是レイン形影不离的宠物，同样这也不是它的正体，不过让人觉得非常有意思的是它拉小提琴的水准似乎非常之高啊。

—游戏剧情—

世界树，妖精们的国度，在这里她们守护着封印着古代的邪恶力量的使命，也在向全世界祈福。然而一股黑暗力量在不为人知的地方渐渐滋生，妖精们被一个个地封在世界各个角落。从此，世上魔物活动日益频繁，世上的七大财宝下落不明，猎人们的冒险之旅荆棘密布……

铁鸟号，这是世上接近世界树之国的唯一工具。以世界树为目标的G　ブラウン（レッド兄弟的父亲）就是以寻找铁鸟号开始了他的冒险历程。然而，在一次意外中レッド兄弟亲眼目睹了从冰封谷飞出的铁鸟号搭载着父亲向远方坠落……为了寻找父亲以及七大财宝的踪迹，兄弟俩告别了烈火后的残村以及爷爷的遗体，强忍心中巨大伤痛带着神秘女孩レイン和小猴子ポンガ展开了自己的冒险。







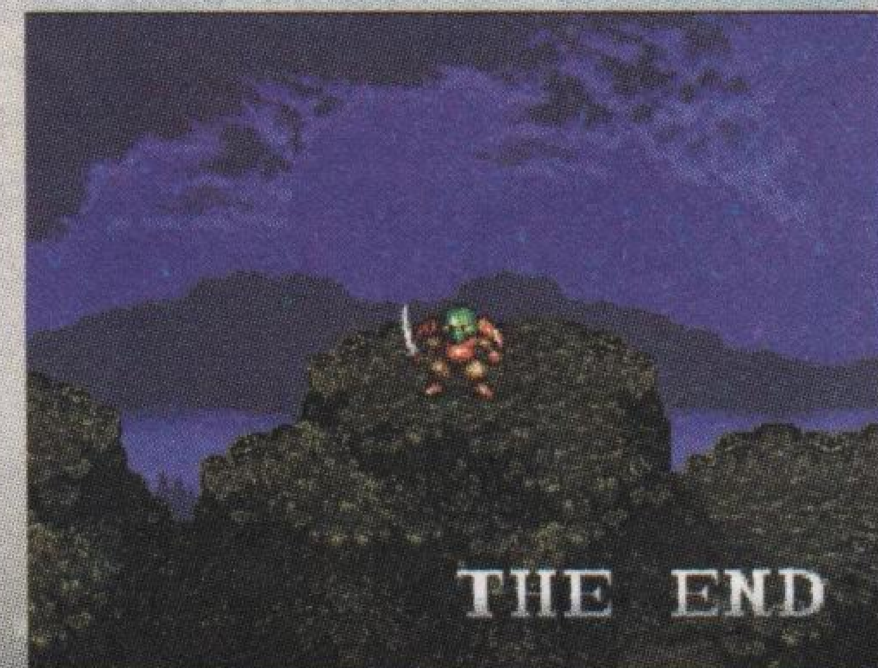
冒险历程中的不断挫折与成功使得兄弟俩变得越来越坚强，レイン和ポンガ也一起无论在行动还是精神上都给了他们最大的支持。而很让人感动的一段是，四人以身犯险为巨鲸千方百计寻找疗伤药物，而后巨鲸为了回报它的四名好朋友不但改变了自己的生活原则将他们送往新大陆，还在战斗中为他们拼死掩护……所以，当看到巨鲸与四人嬉戏并用水柱将他们冲向半空的情景，不免让人感慨为人处事真诚才是根本啊。



此外，四人在冒险历程中遇到了各式各样性格鲜明的人物，其中的代表当属创造铁鸟号的超天才发明家——ハロー博士（这可不是Gundam世界里那个上镜率最高的机械小家伙^_^），这个家伙每次都会以自己特有的Pose亮相，不仅如此，当他说到激动之时也会不厌其烦地摆出那一Pose，而且会时时提醒别人自己的完美称呼是“世界上最后的疯狂科学家——哈罗博士！”（难道每个天才都有着古灵精怪的性格么，至少这个家伙与鸟山明笔下那个好色如命的则卷都是如此了，呵呵），而此时他身边的宠物鹦鹉カケス也会随声附和“哈罗、哈罗”，真是绝配啊。另一个奇怪的家伙就是将レッド当作宿敌的“乌龟勇士”，在游戏的片头我们可以看到他曾被J　レ



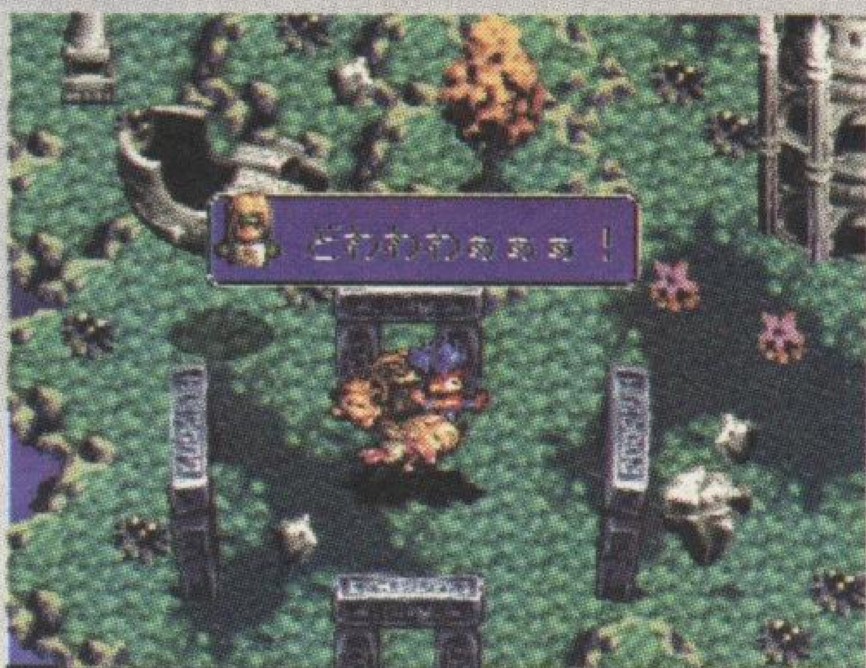
▲疯狂博士登场！



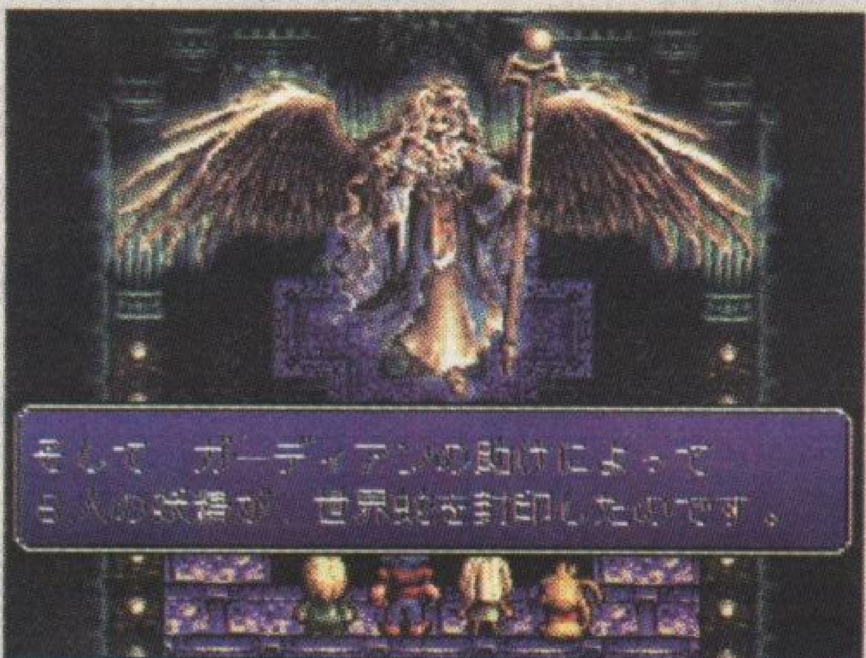
▲这个……傻瓜……

ッド（与レッド同名的一个猎人）轻松击败而被迫缩进了龟壳里，而游戏结束的最后我们又看到了他独自在山崖上叫嚷着要与レッド决斗的一幕。

レッド同伙伴们一方面凭借自己弃而不舍的不懈努力，同时也靠各地素昧平生的朋友的鼎力相助终于来到了传说中的アトランティス。通过与这里的天使的遇会，了解到世上异变的原因以及世界蛇将要复活的可怕事实，原来所有这一切都是由暗王一手策划。天使将财宝ヴェールント羽根给レッド的同时，也向他们寄托了所有的希望。



▲亚特兰提斯是美丽的天国。





凭借铁鸟号以及七件财宝不可思议魔力的帮忙，レッド和伙伴们终于到达了早已失去生气的世界树之国。在最高层，暗王将レイン也冰封，从而完成了世界蛇复活的野心（原来世上有六个妖精是为封印世界蛇而存在的，她们被冰封后也就意味着世界蛇封印的解除，而レイン正是最后一个封印）！愤怒的レッド、ブルー和ポンガ在与暗王的战斗中几乎耗到了极限，但レイン祈祷传来为大家重新恢复了活力，众人终于一鼓作气干掉了暗王这个罪恶根源。ポンガ化身为妖精将レイン解救出来，并迅速前往各地将所有被冰封的妖精也一一救出，而レッド兄弟则在レイン的魔力支持下，将世界蛇彻底击溃……



▲封印世界蛇！

レイン和ポンガ要回到世界树之国，ハロー博士也将继续他稀奇古怪的发明，ファルア老师和她的小学生们也可以放声歌唱了，而那只巨鲸呢，一定也在大海的某处尽情地畅游吧……



与同甘共苦的伙伴们一一惜别后，レッド和ブルー重新回到了自己的家，正当他们在为下落不明的父亲伤感的时候，ブラウン却突然出现在了兄弟俩的面前……看到ブルー忍不住流下眼泪，ブラウン鼓励他“眼泪是不应该出现在真正财宝猎人脸上的”。短暂的寒暄后，父子三人来到了家里的地下室，就在这个ブラウン曾策划了无数次单独的探宝冒险的地方，三名财宝猎人冒险的热血沸腾，一如远方新的冒险在向他们召唤！



▲It's a new adventure!



—战斗系统—



《财宝猎人G》的战斗系统与后来Square在PS上推出的SLG大作《FFT》极为相似。引入的ACT值（行动值）这一要素，成为战斗中最值得琢磨的地方。战斗的地图画面分为红、黄、蓝以及无色四个颜色区域，在这些不同区域上行动所对应消耗的ACT值分别为18、12、6、1。这些区域的颜色是由它附近的人物来决定，一般而言，当敌人等级越高，它所控制的红色区域就越大（对我方行动造成的阻碍也就越大），所以在战斗过程中我们应尽量避免冲入敌人腹地，而应该多采取狩猎或迂回夹攻作为主要战术（这在对最后阶段对暗王一战中尤为重要）。



▲被红色区域包围将是很危险的！

游戏中角色基本能力的成长有两个途径，其一就是依靠不断升级来提高各项能力，这必然涉及到经验值的设定。与其他RPG游戏有所不同，本作除了战斗胜利后可以获得相应经验值外，战斗中对敌人的每次有效攻击也都

能获得经验值。当然レィン和ボンガ的回复魔法也是能取得经验值的，如果她俩能抓住机会利用大范围攻击魔法群击敌人，那么获得的经验是相当可观的！第二个成长能力的途径就是吃直接增加各种能力的相应果实，但这些果实每个只能固定增加1的能力，而且在游戏中少之又少，所以最好合理分配给各个角色，以达到最佳成长效果（我个人认为让レッド和ブル－两兄弟分食就可以了，毕竟他们是锋线上主力）。

游戏中单纯的攻防能力并不能最终决定对敌人所造成的伤害或自己的受创程度。因为，这里除了基本攻防数值的设定外，弱点这一设定在很大程度上也左右着综合攻防效果。弱点分为：火、雷、冰、物（普通物理攻击）。你可以针对不同敌人装备对其最有效的属性武器（战斗中是可以随时更换武器的），从而做到事半功倍。另外要注意的是，无论敌我侧方和后方的防御能力都明显要低于正面，因此绕后攻击的效果是成效卓著的，当然自身行动完毕后也要慎重选择面向。防御另一方面要注意根据敌人不同的攻击属性来装备相应的防具，即使有时防御值有所下降，但实际防御效果却是有所增强的。当然，这些都是在比较困难的战斗（如Boss战）采取的策略，如果每场普通战斗都这样折腾那可够呛。

▲各项属性能力在状态栏里清楚表示出来。

武器设定倒不算是很复杂。主角レッド的斧系武器有着“吹飞”效果，即敌人被击中后会被弹开一段距离（距离远近由各斧头的具体性能决定）。这种武器在游戏狩猎战中会显得很有效，但到了后期，由于敌人HP大幅提高，再这样一招招地慢慢磨恐怕会让人失去耐性呢，特别在对Boss的近身肉搏战中，如果轻易就把Boss弹开是相当浪费行动值的。所以，对于レッド的武器选择还是推荐使用剑。ブル－的长枪由于在攻击距离上优势，所以把其当作主战武器也是必然的。枪的具体攻击范围包括：一线上的两格攻击、一线上两格的跳格攻击、前后各一格的两面攻击等。根据不同战况选择不同攻击范围的枪才可以把ブル－的能力发挥到极致。レィン使用的魔杖也具有远近两种不同攻击距离，但介于她偏低的ACT和防御力，还是选择远距离的武器老老实实做后勤工作吧。ボンガ的武器是回旋标，最远距离可达到三格以上，所以让它躲在レッド和ブル－两兄弟后作援护攻击是不错的选择。



▲天河龙之斧有着3格的“吹飞”效果

除了普通攻击外，四位角色都有着自己的特殊技或魔法，这些特技所消耗的是角色的SP值。下面我们将谈谈战斗中各角色最实用的特技。（以下“[]”表示的即为该特技所消耗的SP值。）

レッド：连续剑[10]－对敌人连续进行两回攻击，这是对Boss战最有效也是最过瘾的削HP特技（不过这里的连续剑与《FF Ⅷ》里斯科尔的相比还是差很远啦）；回转剑[12]－对自身周围八个单元格的敌人做回旋攻击，不幸身陷重围时方能体会到这以招的真正价值；大贯通剑[32]－可以攻击一线八格的超远攻击，这简直就是射击嘛，在最后阶段对暗王的第一战，我就是在万般无奈的情况下凭借这招才将其击破的，真的好险啊，汗……



▲连续剑是近身战最好用的特技。

ブル－：这个可爱小子的特技是在战斗中布置各种不同效果的炸弹，其中包括：妄想炸弹[4]、普通炸弹[12]、混乱炸弹[14]以及睡眠炸弹[18]等。妄想效果一经攻击就会恢复过来、普通炸弹的威力不能让人满意、混乱效果不能创造直接的有效攻击效果，所以最实用的还得属睡眠炸弹了，踏上的敌人有相当大的几率在几个回合的睡梦中任由你恣意蹂躏，而目睹敌人傻傻地踏上自己所布置的陷阱本身就让人成就感十足了，呵呵。



▲这个“地雷小子”……

レィン：攻击系和辅助系的魔法比较少，而且用起来不太划算，所以好好使用回复系魔法才是她的本职工作。其中ブチヒ－リング[3]是为自己临近（八格）的同伴加HP40、ベリヒ－



▲最强回复魔法

リング[8]是为任意距离的同伴加HP50，这两种是最基本的回复手段，而当受到大面积伤害的时候グランヒーリング[22]就显得尤为重要了，它是为一定范围内的所有同伴都加HP60。除了HP回复外，レイン还得保证同伴们在战斗中保持正常状态，因此ブチキュア[2]、ベリキュア[8]、グランキュア[10]这三种全状态回复的魔法也是相当重要的，它们的效果分别是周围一位同伴状态回复、任意一位同伴状态回复、一定范围内所有同伴状态回复。

ポンガ：拥有全部属性的攻击系魔法，同时也拥有状态回复魔法，而各种属性的最高段魔法由于有着相当广的攻击范围而成为最有效的攻击手段（虽然消耗的SP也同样惊人），其中：



▲游戏中最强攻击魔法！

火系魔法グランファイヤー[36]能对一线上五格里的敌人造成伤害、冰系魔法グランクール[32]攻击范围是正前方三个十字架叠加共15格（攻击区域类似于捷多ZZ Gundam的地图炮，呵呵）、雷系魔法グランサンダー[30]的攻击范围是周围24格、究极陨石魔法グランメテオ[38]拥有最大攻击范围，周围四列共80个单元格内敌人都会受创！

—游戏其他—



▲教堂是很多RPG共存的要素

游戏的记录可以在两个地方进行，其一是黄色圆球座雕（蓝色为HP、SP回复）；其二是在各地的教堂里，另外当等级提高后，还可以到这里提升自己的ＳＰ上限。（差点忘了，游戏进行到世界树剧情，天才博士在铁鸟号上也安装了记录及回复装置的……）

游戏中除了固定的宝箱内有道具外，我们会发现有很多诸如坛子、花草等东东可以打碎或采掉，这里面也都有可能获得道具（当然还包括一些房间内的橱柜）。另外，调查一些草丛有


▲打破坛子发现一只青蛙！

一定几率找到青蛙，这虽然卖不了多少钱，但其真正乐趣是可以拿到一些地方的赌场进行赌博。ゴルゴビナの港町地下赌场的进入方法是调查赌场内的青蛙雕像，输入密码：ケロケロ，这里可是赚钱的好地方啊。


▲地下赌场入口

对于战场上的道具非急需的情况不用刻意去取，因为战斗结束后这些都自然会成为战利品。由于各个商店只卖不买（不从事二手交易？），所以对于用不着的道具要及时卖给一个专门在各地收集商品的草帽老伯，否则到了后期由于道具栏的满载而被迫放弃道具就太浪费了（当然你也完全可以大方扔掉……）。

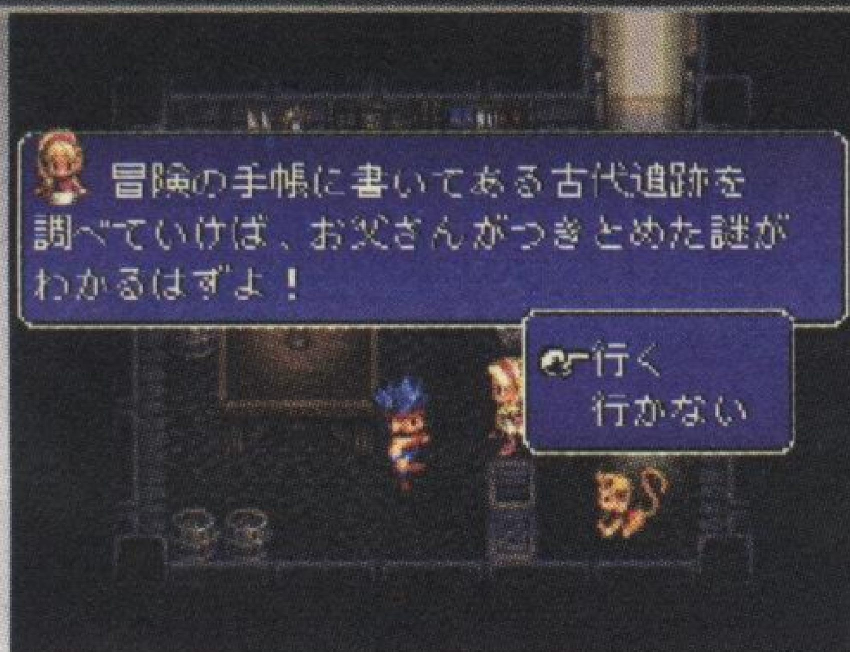


游戏中有一些相当有用的隐藏道具，其实也算不上隐藏吧，只不过其中一些需要费一点周折才能拿到：アトランティス神殿一楼修行马的右侧隐藏着秘密通道，通道里的宝箱内是一双增加18点行动值的鞋子；レクル町的教会中，在神台右侧的两个紧靠在一起的石柱后有一条隐藏的通道，穿过它可到另一间屋中，里面的宝箱中有一只能在战斗中自动回复HP的戒指プロテクトリング；另外，调查アクラス海港道具店最里面房间墙上的裂缝，会出现一个大洞，不用客气，进去将里面的道具席卷而空吧^0^，但更有意思的是，当你再次进入商店与Boss对话时，他会出500元向你求助帮忙抓窃贼，这真是贼喊捉贼啊，哈哈；还有就是ハーム町的剧情中，村民都会被变为怪物，这时到村中的武器、道具、防具店战斗，可以免费收获所有道具，但要小心不要让敌人顺手牵走一些哦。


▲满地武器，发了……

—游戏简易流程—

村民告知村北边山洞发现铁鸟号，众人前往察看→目睹ブラウン在铁鸟号上的险象，山洞崩溃，众人逃回ルーリの町，与家门口村民对话→到村中央的锻炼房地下室除



▲父亲的“冒险笔记”是大家冒险的动力



▲魔人送来“黑色魔球”。

怪物、武道馆最底层修炼，之后前往ヤビアの町→村里同样有两间道具店事件需要解决，然后到旅店休息，接着发生ルーリの町火灾事件，返回ルーリの町→各屋中救助村民，レィン和ポンガ正式加入→在ヤビアの町安顿好村民后，通过イラートの森到达タニアの町，在左上方自家的地下室找到“冒险の手帐”（调查书柜）→前往アブノバ山，山顶面会魔人ミオ，继续上到塔顶发生剧情后回塔中休息→第二天告别ミオ下山，半路上会得到她送的财宝“黑の魔球”→山下的瀑布内击败暗王手下ヘル アスタロット→回到家中发生レィン离开剧情，这时需要到タニアの町将其找回→前往ゴルゴビナの港町住宿，之后从村民口中了解最近发生的事件→穿过港町北边森林到达ヘルマン洞窟，在洞窟前调查ブルー道具栏“リュックサック”里的“冒险の手帐”便可进入→在洞窟最底部战胜牛头怪，然后调查地图左下和右上某处，发生震响后大门开启，在里面获得财宝“ゴガンバの水晶”→回ゴルゴビナの港町右下角发现一只受伤巨鲸，与之对话后前往宿屋同里面的一位医生交谈，获悉药引可在猫の森取得→町中打探猫の森情况后回タニア村，与右上方闲坐的人交谈后得知要进猫の森需要セビア村モーラ婆婆帮忙→得到セビア村モーラ婆婆药物帮助后向猫の森出发→猫の森中找到猫ばばの城，战胜城中猫婆婆后进入城后沼泽→击败巨花后调查旁边花苞获得药引“すごいのカエル”→回ゴルゴビナの港町找宿屋医生做好药，再与巨鲸商谈过海的事，但遭到拒绝→回宿屋休息，半夜发生剧情，巨鲸为众人的真诚感动答应治伤后送众人过海


▲猫猫城堡的猫婆婆……



▲巨鲸答应送众人过海

到达コロボックル岛某处原地不动引出小人→与小人交谈后，随他指引来到地下洞窟→四人于洞窟口会合后进入调查石碑，地洞出现后依次进入：右下、左下、右上（隐藏的地洞）、左上→击败牛头怪后获得财宝“黄金のらせん像”→辞别小人，乘巨鲸继续航程，起巨浪时按提示使用“ゴガンバの水晶”→击败Boss海魂后，由于巨鲸伤势恶化，只能前往アクラス港救治疗→医生仍在宿屋里，经他提示从港町右上的下水道口进入，并在尽头一场战斗中找到“すごいのカエル”→回宿屋找医生制药后返回，但巨鲸失踪，稍微左行巨鲸出现，治伤后向其告别→去北边バベルの塔，塔的顶层见到博士和铁鸟号，随后塔内发生暴乱→为博士平息暴乱后从鹦鹉处拿到博士家的钥匙。


▲“黄金像”入手！


▲海魂看上去有点像阿鲁卡多


▲金字塔之眼！

回到アクラス港博士家中调查中央的机器，由爆炸产生的洞穴跳下，沿路来到金字塔村落→经由小金字塔前往大金字塔，在底层发现有提示讯息的石板：调查后按顺时针方向绕中央物体数周，听到响声后再调查石板，提示按逆时针方向绕圈数周，听到响声再调查石板按提示继续逆时针绕圈，随后财宝“ピラミッドアイ”入手→地震发生后使用“黄金のらせん像”飞出金字塔→博士前来向众人展示自己新发明，结果……→向南穿过アラの森并继续向东南方向的ウイの森进发→ウイの森中救下ファルア老师，并于森林中东行来到她学校留宿→第二天ウイの森中发现抓ファルア的国王和士兵，于是回学校报信→打倒恶灵，国王决定设宴款待レッド他们，于是得以进入ワアルア王城→由王城左边上到三层的宴客厅，



▲歌声退恶灵！超时空要塞?!



▲“乌龟勇者”前来拜访！

ブルー被王后误认为是王子而被带走→与国王交谈后发生地震，众人由一层记录点上方的门进入，在被冰封妖精前发生剧情后返回→一层王座处与国王谈话，之后由右边上楼带回ブルー→借博士“钻探机”离开后，前往西边的ムバンの森，林中与“乌龟”战斗→出森林后来到ハーム镇，与右上方一村民对话后发生在塔中被水淹的剧情→逃脱后发现村民都变成了怪物，解决村中事件后途经ウノイの町、ザザの森来到レケル町→在宿屋从受伤的ブラウン外拿到“石板”→前往东边的地下都市，使用石板进入→最深处击败Boss后得到财宝“シャトレンの地图”。


▲财宝地图像一叠钞票啊。


▲亚特兰提斯的天使

返回レケル町宿屋，发现ブラウン不见踪影，众人只好バベルの塔找博士→前往ワアルア王城，于冰封妖精后的“天门”前往アトランティス→宫殿中从天使处拿到财宝“ヴェールント羽根”→由“天门”返回后前往ラヴィの町遇到ブラウン，之后前往バベルの塔找博士→暗王袭来，ブラウン将最后的财宝“声の石”给了レッド并掩护众人乘铁鸟号前往世界树，在铁鸟号上按提示使用各种财宝顺利到达世界树→世界树的最高层决战暗王→决战世界蛇ヨルムガント！→告别同伴找博士乘铁鸟号回到ゴルゴビナの港町→回到家乡タニアの町，在家门前选择“いえにもどる”→Fin



▲莱德从父亲手中接过声音之石

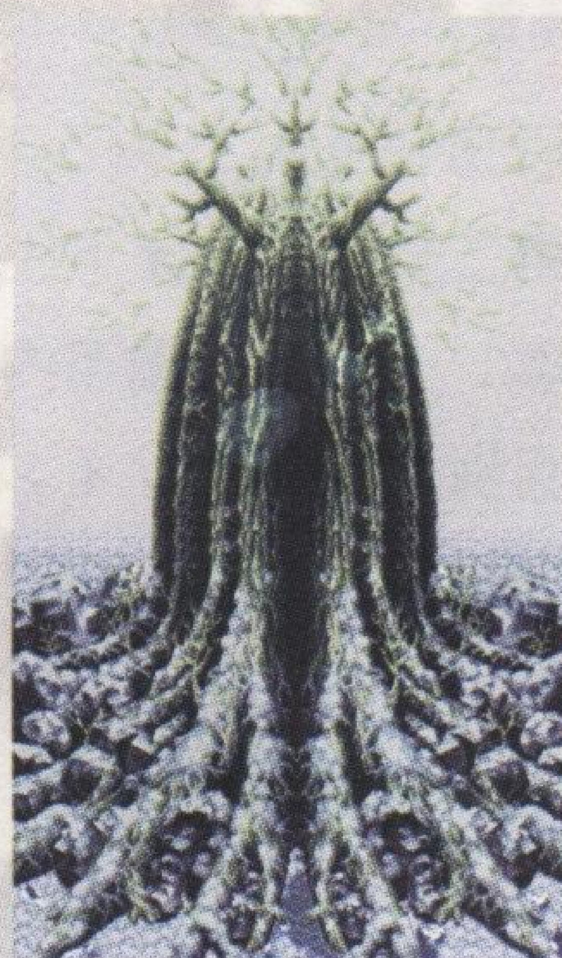


▲LV99的世界蛇

—尾声—



记得几年前是在一个初夏彻夜将这个游戏通关的，当推开窗户深呼吸的时候，发现天已经有点蒙蒙亮了，钴蓝色的天空中那几颗若隐若现的星点就如同游戏中妖精的灵光。凉风轻轻吹过，脑袋的困顿、身体的疲乏以及之前一直紧绷的神经似乎在一瞬间完全得以释放……当时感觉这个游戏画面无可挑剔，音乐感染力强烈，剧情则是热血、使命与友情的完美结合。在饱尝了“次世代”大作数年后的今天，当我再重新回味这个游戏时，惊奇地发现这个游戏在画面上没有给我感觉到任何的粗糙，细细打通一次后仍会被其剧情所打动。也许这就是坂口博信和Square制作实力的体现吧。看到如今“《FF》系列”的层出不穷，我是多么希望《财宝猎人G》也能在不久的将来将它曾经给我们带来的感动延续啊。



“冒险之旅永无止境。在你成功向前迈进一步的同时，下一次的冒险就在不远处等待着你了。”这也是“财宝猎人”卡利乌斯六世的名言。

当然我们的冒险也是永远不会结束的……

不过，故事却避不过完结的命运。

在四位主人公的冒险活剧正式闭幕的同时，本文在此也暂告一段落。



读编往来

责任编辑：红帽

似水流年

图/文：丁宁

此文献给所有热爱游戏的朋友！

十六年前，我七岁。

我在路边的一家游戏店里，第一次见到了红白机。

其实，那并不是严格意义上的游戏店，不过是一台游戏机、一台彩电，周围一帮流着口水的鼻涕虫。老板还顺便卖点冷食饮料什么的。两块钱一小时，按现在的眼光看来不算贵，但当时的我兜里的钱好像从来没超过三毛，玩十五分钟都不够，只能过眼瘾……画面上是经典的——《双截龙2》，而熟悉的音乐同样让人至今不能忘怀。

老板看到围观的人多了，就使了狠招儿——凡是想看游戏的，必须买冰棍，否则滚蛋（我晕~）。我只好摸出两毛钱……当时的香蕉冰棍味道还是不错的！就是太小了：（。就当我快要吃完时，老板又发话了，“吃完冰棍的就快走吧”（我再晕~）。得，俺还不希罕呢……



过了些日子，周围又陆续开了几家这样的游戏店，见到的游戏不外乎《超级玛丽》、《成龙踢馆》、《魂斗罗》之类的……

令我惊奇的是有一次当我开电视，里面竟然传出了《超级玛丽》的音乐，不过无图像。后来才知道，有钱的邻居买了一台红白机，或许是我家电视的接收能力太强，把他家的信号也收来了：）

四年级，我转学了，就为这我还哭过几次（声明：本人是男的－＿－），年幼时建立起来的友谊，总是难以忘怀的！

新班级、新同学，我也终于有了一台崭新的FC，400大洋，这还得多谢我姑姑的友情赞助^^。每星期一次的提高班是少不了的，在区里的重点小学，讲课的都是各校的名师。不过我真正在乎的，倒不是这些“大牌明星”，而是只有在周末这一天上完了课，才能玩一会儿FC。

后来班里兴起了换卡风潮，就是同学之间换着游戏卡玩。与此同时，街机市场也火了起来。大约是91、92年吧，那时的街机厅就像现在的网吧一样多，十几台机子，几平方米小屋。那时班里常去泡机厅的不多，只有我、熊猫、墨斗、萝卜，大饼几个（喂，怎么除了动物就是蔬菜，连同主食都有了？？）而且基本上每次玩都花不到一元。更有意思的是，后来我和熊猫每天放学都要一人拿一毛钱买一个币玩街霸，输了就互相埋怨……

相信与我同龄的玩家对Capcom都有着特殊的感情，CPS1机板的游戏陪伴我们走过了整个童年，至于什么游戏，就用不着我废话了吧：）

“老板，吃币了！”

“吃币不补，墙上写着！！！”

“……”

玩《三国》时，老板又怒斥：“吃东西（奖励关）不准摇杆，你拆我机子啊！！”

“……”（汗~）

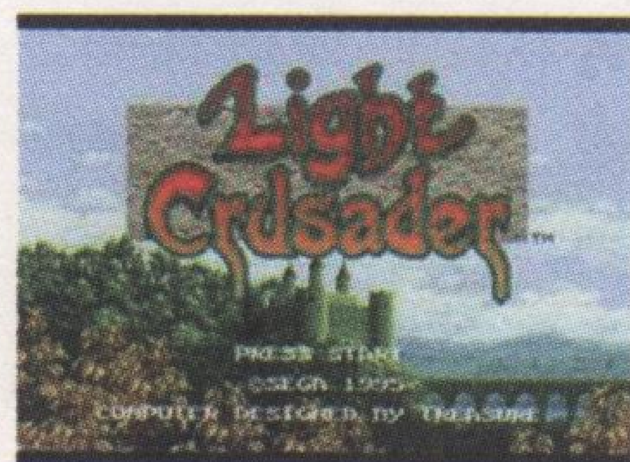
玩《圆桌》是要排队的，通常一个倒霉蛋还剩一条命时，就有几个人抢着投币。当然，从第一关就投币等的也大有人在……高手一币通关，菜鸟过不了第二关，不过好像很少有菜到这种地步的：）

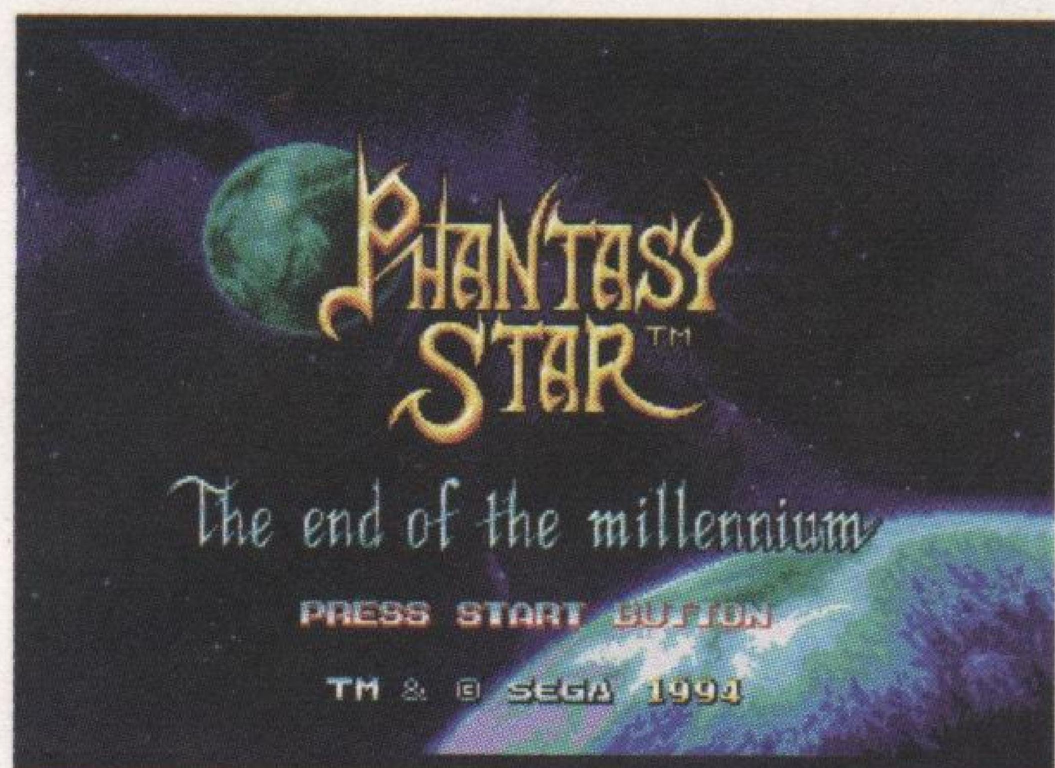
有一次我还遇到这样的事情。“兄弟，我的币都给你，我妈在外面喊我呢，闪……”看来天上也不是不会掉馅饼：）

要考中学了，游戏不能不玩，不过要瞒着老师家长。可惜的是最后我们这帮人中考上重点中学的只有我和外班的月饼（什么，月饼？好吃吗？怎么又是食物？？）以后还能在一起玩街机的，就我和他了。可气的是他比我有钱，先买了土星，又换了PS。不过他家老彩电加制转的效果确实不咋地，糟蹋游戏了……（喂，你白玩游戏还挑三拣四？汗~）

初二，我鸟枪换炮，买了一台世嘉MD，700大洋，感谢我的父亲！但游戏真的好贵啊，《真人快打3》要210元，牛×死了。（真像对老板使用终结技，我杀！！！）

后来我陆续买了《FIFA》、《异型战士》等。那





时候全国各地兴起一段换卡业务，可惜天津这样的地方不多，我有幸找到了一家，因此也玩到了不少如《梦幻之星4》、《光明十字军》这样的大作。不过每次二十元的换卡费用相对于当时十元一张的PS盘，还是让我嫉妒……

初三毕业，我留校了（不是留校查看，是保送高中^^）。由于从五月份就没事了，省去了备考的辛苦。不过后来知道我们班考上市属重点的有十多个，这其中大部分同学平时还不如我呢，我心里又不平衡了：（

在我的记忆里，最快乐的时光是在小学和初中度过的。至于高中，虽然也又游戏陪伴，但好像总无法像过去一样投入……

高三下半年，因为身病，加上厌学，我干脆逃课了。那年的7月7日，我是在机厅里度过的。我清楚记得，那天下着小雨，阴沉的天空，潮湿的空气，还有我异样的心情……机厅像往常一样熙熙攘攘，一样的人声鼎沸。陪伴我的，是面前的《KOF98》。我用手里的大门，虐待着可怜的八神……

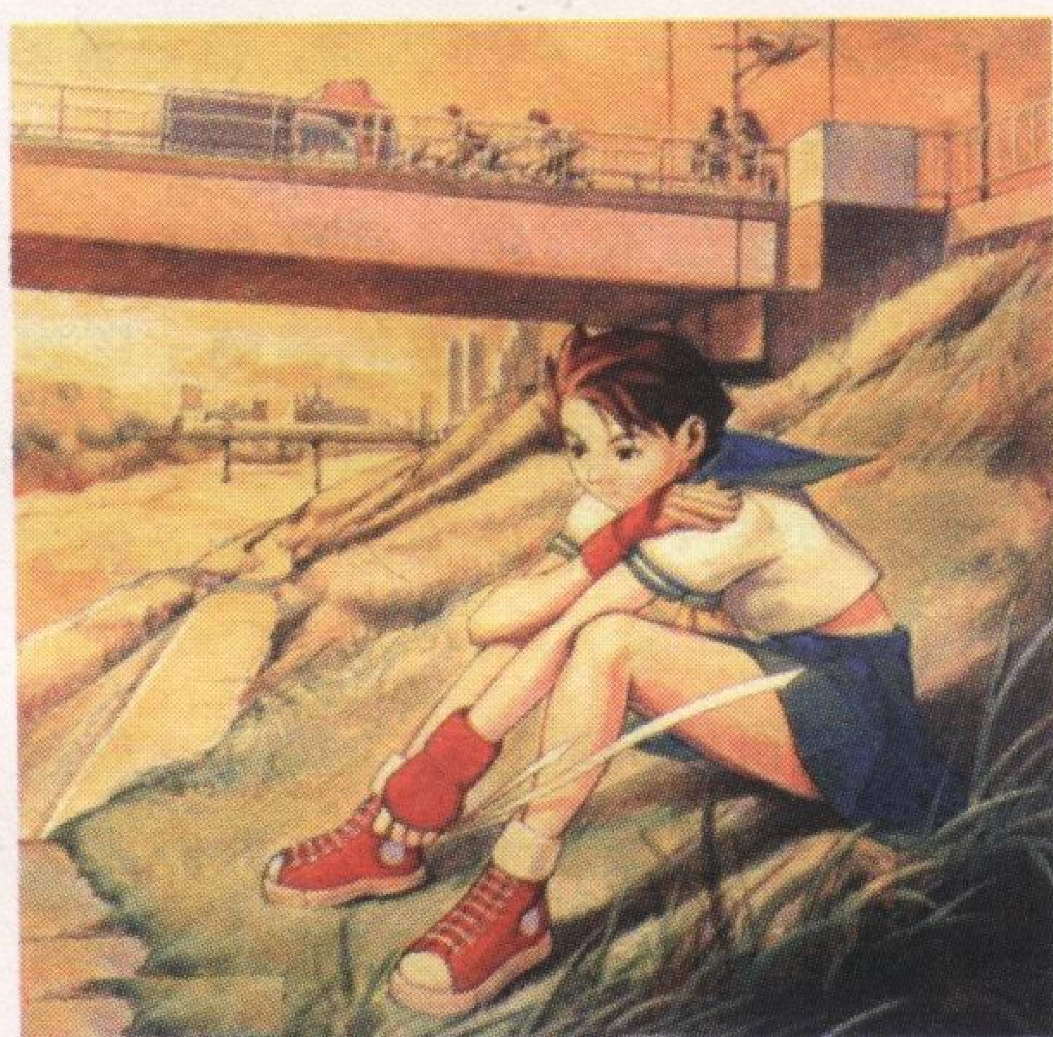
再后来，我又得感谢我老爸了——他帮我配置了电脑。现在看来奔3的550，TNT2显卡已经不再风光，但这在99年算得上品了吧。由于在此之前，我基本没接触过电脑，除了高一计算机课。我怕被奸商骗，所以买了不少硬件杂志。到最后跟奸商谈论配置时，他惊讶我的硬件知识如此丰富，还问我TNT2与TNT2Pro的区别。他可能还不知道，我对软件是一无所知的：）

好像有些扯远了。但如果没有电脑，我是不会认识模拟器这种“稀世珍宝”的。



我接触的第一个模拟器是NeorageX，它模拟的是当年的贵族游戏机——机皇（一个游戏要几千块啊）。后来又有了mame。我用了四年电脑，硬盘只有15G，要装什么东西都要计划好，其中模拟器就占了十个多G。我收集了许多精品，超任的各大名作英日版都有，还有MD、FC……好多原来舍不得买的游戏，现在都有了。上个月换了希捷80G，收集欲又能得到满足了。

说实在的，我现在不怎么玩游戏了。好多时间都用在了收集整理游戏上，甚至还有攻略。我想我这也许是贪心，但收集游戏的同时，我也收集了童年的回忆，好像“返老还童”似的。



儿时遥不可及的愿望，现在一下子得到满足，而众多模拟器的作者和Dumper，在我心中就如同神一样的人（不许骄傲哦^^）。

相信模拟圈子的人都有怀旧情结，所谓“情人（游戏）还是老的好”是放之四海皆准的！（小编：你这是什么理论？-_-）

80G的硬盘不小，我相信用不了多久也会填满的，因为我又买了不少PS盘，如今正制作ISO。这些老游戏，都是值得珍藏品味的……

文章最后，我想到几个有趣的预言（注：本文绝无广告之意）——

预言一：

二十年后，我儿子对我说，爸：“给我买个大点的硬盘吧，最好800H的。”（注：1H＝1024G）

“你不是有个200H的，还不够？”

“可是PS3和PS4的ISO就把它装满了，PS5的盘家里还有好多。另外……给我买台PS6吧！！！”

我晕（疯狂抽搐ing）

预言二：

“爸爸，你小时候就是玩这种卡带机吗？好傻……”

“嗯，是的……”

“它叫什么名字？”

“FC”

“这种破烂货不如扔了！”

“你妈不让……”

“跟我妈有什么关系？”

“你妈是FC游戏店老板的女儿……”

儿子晕倒（抓狂ing）

预言三：

200年后，某遗址……

“博士，发现一本古代游戏杂志《模拟与游戏》！”

博士掸掸上面的灰尘，翻到某页，念道：“《似水流年》，这篇文章写的是……”

“嗯，写的很好，立即带回所里研究！！！”

“是，博士！”

两年后，《似水流年》被编入《中国古代散文名篇》，同时《模拟与游戏》被放入国家历史博物馆珍藏……

（编者按：每个游戏爱好者都有自己的一段“游戏人生”，无论这期间或快乐或酸楚，它都是自己弥足珍贵的心路历程。时过境迁，当我们慢慢挖掘并展现这些回忆的同时，相信一定能引起不少同一路上一起走过的朋友的共鸣。因此我们希望聆听大家的故事，也希望把这样的故事通过杂志带给更多对游戏一往情深的朋友。）

—龙二—

天凉好个秋

告别了酷热的summer，终于迎来了凉爽的秋天，嗯，伴着Nest的歌声，写了这期的随笔。

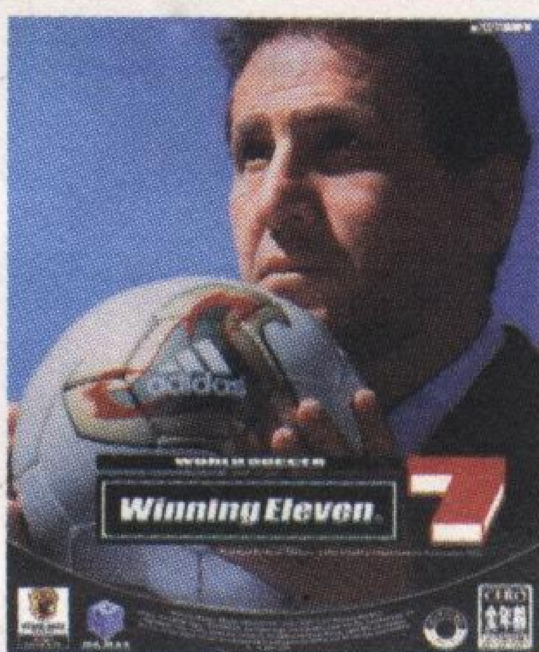
由于上月刊因为杂志内部和装修的原因，造成文章内容的下降，以及部分杂志23页的纸掉页的现象。

文章的内容相信，大家看到这期后，会有不俗的改观，而杂志掉页的事目前已印刷厂提出，目前已解决。



本月的好东东，还真不少，PS2模拟器出了，虽然非常慢，但是能运行BIOS，能运行游戏《侍》了。Ngc和xbox模拟器也分别推出了。游戏方面gba大作如潮，本人正在《机器人大战D》一周目攻关中，没有高达G的机战，少了一份热血，但是动画还是比以前更加出色了，本人坚决不用高达w中的五小强。

—Cotolo—





皇马中国之行捞足了油水，可以说友谊赛的商业价值更大于其实际的意义。能够在近距离看到众多世界明星，估计也会有一大批女球迷当场昏倒。当然“马塞回转”还是有点看头的，但愿这支超豪华军团不会在队伍磨合上发生什么问题。

《机战D》刚开了个头，感觉流龙马造型挺COOL，翻阅资料后才知道是OVA版的造型，间接被告之自己是火星人……

《WE7》，无敌中~！

—微风—



*《光明之魂2》的攻关继续，7级全光属性装备已入手，暗系法师真是超强啊！目前正在筹备一篇《光明之魂2》深入研究的文章以供大家切磋，当然是放到Pocket……咳、咳、咳，差点不小心泄露了……

*当《Gundam Seed》和《火影忍者》已经无法跟上我看动画的进度后，我不得不把目光放在其他有潜力的Anime上，目前疯狂迷上《闪灵二人组》，其中最喜欢的人竟然是：赤尸藏人。豺狼医生身体里的108把手术刀和那句：“享受工作中带来的快感”都让我为之疯狂。（Cotolo，什么时候我们也开个夺还屋，把被某些人抢劫走的游戏和卡带夺回来。）



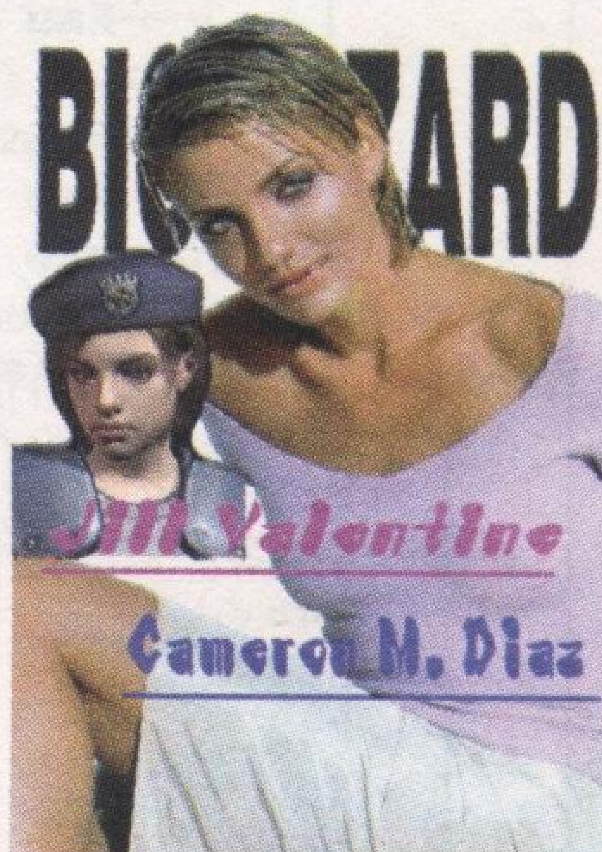
*因为写清版动作游戏专题的缘故，日前又继续开始模拟街机之旅，为了重现当年之勇，CPS1八大清版动作游戏一命完美通关疯狂练习中……

—Taka—



★很久没有过如此迫切的渴望了，从七月底开始，每天上网第一件事就是穿梭于各“实况”论坛了解关于《WE7》的消息……终于在8月2日晚上将其“bt”了回来。现在每天的必修科目就是它了，呵呵。

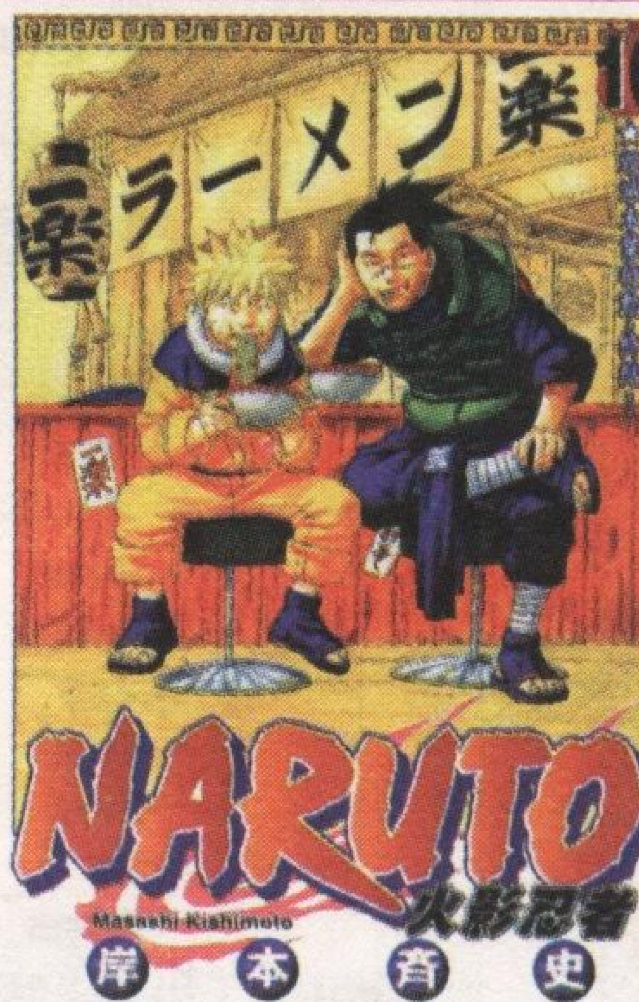
★托微风的福，蓝色GBA SP顺利入手，而于此上第一个玩通的游戏是《名侦探柯南 - 被狙击的侦探》；最新的“《柯南》系列”剧场版《迷宫的十字路口》近期登场，剧情由服部平次的初恋回忆贯穿始终，感觉柯南和新一成了配角，其主题曲“Time After Time ~花舞う街で~”仍继承了系列一贯的动听神韵；受“柯南”影响，近来又把《福尔摩斯探案全集》复习了一遍，我就是这样的人……^_^



★《Bio》电影第二弹提上议程，但是个人感觉男女主角的人选不让人满意，强烈要求Cami饰演Jill。

★最近倍儿郁闷的一件事——编辑部的网不时会断……

—红帽—



*《火影忍者》的动画片在电脑放了快2个月了，一直没有时间去看完，现在杂志截稿了，当然第一件事情是把它看完了。

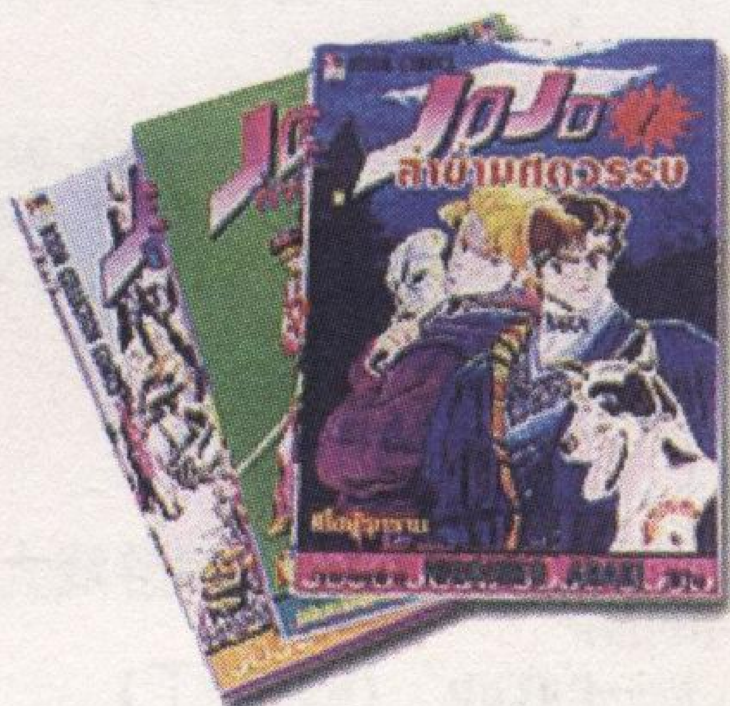
*巧克力的正版漫画《JOJO》已经从日本邮购回来了，这几天正好有时间，蹭他看的漫画来看看。

巧克力：不给，我自己还没看耶。

偶：晕，我免费送你3期杂志还不行吗？

巧克力：这还差不多。

偶：活活。





* 最近天天在办公室没怎么去锻炼，身上的肉似乎多了起来，自从非典过后，体重直线上升。看来想保持以前的55KG是不太可能了，不知道什么样减肥方法能见到效果。

模拟与游戏第12期光盘列表

```
├─Art  （文章相关）
│  ├─Lost （失落的天堂）
│  │  ├─Recom  （经典街机游戏推荐）
│  │  ├─Samples  （新发布的MAME Samples文件）
│  │  └─Gamest  （第七回Gamest大赏游戏ROM）
│  ├─经典赏析  （SFC的经典S*RPG《财宝猎人G》）
│  │  ├─Rom
│  │  └─Emu
│  ├─拾忆小苑  （本月家用机游戏推荐）
│  │  ├─Roms
│  │  │  ├─SFC
│  │  │  ├─MD
│  │  │  └─FC
│  │  └─Emu
│  ├─无限道场
│  ├─研究中心  （汉化相关的工具和图）
│  │  └─Oni
│  └─专题企划
│      ├─Cps1  （文章中介绍的Cps1基板游戏ROM）
│      │  ├─Roms
│      │  └─Emu
│      ├─Cps2  （文章中介绍的Cps2基板游戏ROM）
│      │  ├─Roms
│      │  └─Emu
│      └─ddragon  （文章中介绍的双截龙游戏ROM）
│          └─Roms
├─Emu  （本月最新模拟器）
│  ├─Sfc
│  ├─Ps
│  ├─Cps2
│  ├─gba
│  ├─Raine
│  ├─Ps2
│  ├─Ss
│  ├─N64
│  ├─Mame
│  │  └─Mame32plus 0.72
│  └─Tools
├─Roms  （本月模拟游戏ROM集合）
│  ├─Bios  （新版uni-bios）
│  ├─豪血寺  （全系列豪血寺集锦）
│  │  ├─豪血寺2
│  │  │  ├─Roms
│  │  │  └─Emu
│  │  ├─豪血寺-斗婚
│  │  │  ├─Roms
│  │  │  └─Emu
│  │  ├─豪血寺3
│  │  │  ├─Roms
│  │  │  └─Emu
│  │  └─豪血寺
│  │      └─Roms
│  ├─Wsc  （机战Compact3的游戏ROM）
│  │  └─Emu
│  ├─whcl  （卧虎藏龙2003的游戏ROM）
│  │  ├─Roms
│  │  └─Patch
│  ├─Raine038  （Raine0.38游戏ROM）
│  ├─mame072  （MAME 0.72游戏ROM）
│  ├─Cngame  （本月汉化游戏大全）
│  │  ├─Sfc
│  │  ├─Ps
│  │  ├─Gba
│  │  └─Fc
│  └─Gba  （本月GBA游戏大全）
├─Other
│  ├─Patch  （ROM补丁）
│  ├─Cheat  （新Emucheat欺骗文件包）
│  └─Reply  （精彩录像集合）
├─Spc  （特别放送）
│  └─午夜列车汉化补丁
│      ├─繁体版
│      └─简体版
├─Ost  （保镖原声CD）
└─Reader  （读者点播）
    └─五卫门
```

《模拟与游戏》约稿要求

《模拟与游戏》致力于国内模拟器文化的传播，以成为国内最权威最专业的模拟器与游戏及动漫电玩周边资讯刊物为目标。作为一个新生刊物，各方面来说还都远没有达到成熟，尤其是文章的来源不够广泛，因此非常需要得到来自外界的支持。特此，本刊面向广大读者和创作爱好者征稿。

稿件要求：

1．作者要求：作者对于模拟器、游戏，相关软硬件常识及应用有一定程度的了解，逻辑清晰、文笔流畅、文风明快，以文本文件（.txt）＋图片的形式投稿。

2．文字要求：文字不得涉及任何反动、色情、暴力等违法或不适合公开发表之内容，严禁出现一稿多投、剽窃抄袭现象。一经发现，公开批评并视情节轻重扣除或不予发放稿费。

3．图片要求：图片全部采用bmp格式（若原始图片格式不对请用相关软件转换），要求解析度和比例大、清晰明亮，每张图片不能低于320*240解析度或者用模拟器两倍窗口来抓取，尽可能每段文字附上两张以上图片。图片编号最好按照顺序排列，这样有利于美工排版的时候调用。如有能力，每篇文章附上一张用于题目的图片和一张用于背景的图片。

5．图文结合：文字和图片的整合形式见以下的例子：

我这里要插入图片[/01.bmp]

图文混合的稿件会由相关栏目编辑退回作者重新标注，待格式符合标准后方进入文章审核阶段。

6．择稿原则：本刊对于投稿稿件择优而录，一经录取，稿件发表后两月内付稿酬。

7．注意事项：投稿请注明文章名称、类型、作者笔名、所属创作小组等，并于文章右下角写明作者真实姓名、联系地址（含邮编）、联系方式（电话号码，网络联系方式如E-mail、QQ、MSN等）。投稿后三个月如本刊未采用，作者可将稿件另投其它刊物，恕不退稿。

投稿信箱：cotolo@163.com

《模拟与游戏》期待您的参与，共同为发展中国的模拟器与游戏产业献出自己的微薄之力。


Xenogears
究極のギア・
その名は…
ゼノギア



模拟与游戏
2003.
9
定价
人民币：10元 港币：15元